Novidades

ICL LANÇA O MS-DOS 4

A ICL é o único construtor europeu que oferece uma gama completa de equipamentos de escritório «mainframes», sistemas de redes e comunicações e serviços, especializadas no fornecimento de soluções integradas. É também uma das mais importantes companhias do ramo, com cerca de 20 000 empregados e actuando em 70 países.

Entre os seus produtos mais conhecidos, para além dos «mainframes» e dos minicomputadores, por um lado, e dos terminais ONE PER DESK (combinado com um sistema de comunicações telefónicas e baseado no QL) e de ponto de vendas e de serviços fabris, produz também os sistemas de processamento de texto DRS 8801 e o computador pessoal multiutilizador PC QUATTRO. Aos quais foram agora acrescentados, em apresentação formal, os sistemas departamentais CLAN e as estações de trabalho DRS PWS.

Os sistemas CLAM seguem normas baseadas no UNIX V.2, o que permite o acesso a um vasto campo de aplicações, incluindo o sistema de bases de dados relacional INGRES e o de gestão de escritórios OFFICE-POWER. O CAM 4-SERIES 400, ora apresentado, tem por base um superminicomputador de 32 bits que usa o microprocessador MC 68020 da Motorola, com um máximo de 14 Mb de memória central e até 1,2 Gb de memória de massa. Dispõe de capacidade de comunicação segundo os protocolos OSI e IBM e comunicações locais, podendo servir até 32 utilizadores. A memória de massa é gerida por um processador auxiliar Motorola 68000, o qual permite que todos os sectores sejam lidos numa única rotação do disco, e dispõe também de uma unidade de banda magnética de segurança. Como opção, existe ainda um subsistema de banda magnética que permite o intercâmbio com outros sistemas ICL ou com os IBM.

A estação de trabalho PWS

Quanto à nova estação de trabalho é a mais recente da família DRS, da qual já foram produzidas e instaladas até hoje, pelo mundo inteiro, 250 000 unidades. O DRS PWS funciona com a rede ICL MICROLAN, o que lhe permite uma interligação total com os sistemas distribuídos DRS 300. Baseiam-se no microprocessador Intel 80286 e — surpresa! — utiliza o MS-DOS 4.1. É produzido em três versões com capacidade gráfica de alta resolução e um 1Mb de RAM, expansível — a básica com um leitor de disquete de 1,2 Mb e as outras com o mesmo leitor e um disco rígido de 20 Mb ou 45 Mb. O MS WINDOWS e o GW BASIC são fornecidos com o computador, ao qual o MS-DOS 4.1 concede uma capacidade de multitarefa.

Que a Microsoft tenha escolhido a ICL para lançar o MS-DOS 4 é uma prova da confiança que a companhia britânica lhe merece. Há cerca de um ano que se falava nesse lançamento e várias empresas, nomeadamente francesas, tinham dado a entender que iriam ser as primeiras a usá-lo. A adopção do OS/2 pela IBM levou, entretanto, à convicção de que o MS-DOS 4 fora posto de parte, e na verdade nunca mais se falou nele. O seu reaparecimento pode ser considerado como o reconhecimento pela Microsoft de que o MS-DOS continuará a ter o seu espaço e de que o OS/2 não vai conquistar o mercado com a facilidade que se supôs.

Cebit de vento em popa

A Cebit organizou num hotel da capital uma interessante exposição dos equipamentos que comercializa — uma exposição oportuna, no sentido de ter levado até ao público, bem melhor do que na Fileme, a nova imagem da empresa, que distribui agora, para além dos telecopiadores. NEC e das fotocopiadoras Minolta, a linha dos computadores pessoais da IBM, as da Amstrad e os Atari ST. Quanto aos Amstrad, os novos PPC despertaram não pequeno interesse. A Cebit parece ainda ter encontrado finalmente o caminho certo quanto aos Atari ST — os reparos que nos chegaram sobre o preço do «Atari Desktop Publishing System» não têm a mais pequena razão de ser. A impressora laser da Atari, como qualquer outra do seu tipo, só pode funcionar com um computador com grande capacidade de memória — e foi por isso que a Atari criou os Mega ST. Portanto o custo da impressora tem de ser somado não ao do 1040 ST mas sim ao do Mega 4ST. Some-se também o de um monitor adequado e com disco rígido concluir-se-á que o preço em causa nada tem de exagerado.

O sistema ICL CLAM — pequeno no espaço, grande na potência

Na verdade é inferior ao praticado em França.

Amstrad PPC — o problema do modem

Uma das características mais interessantes do Amstrad PPC é (nos modelos mais dispendiosos) a presença de um modem de tão alta qualidade que, no dizer dos técnicos britânicos, só por si vale o custo, «com o computador por brinde». A aprovação de um modem em Portugal é um problema não pequeno: pode demorar anos, mesmo para os tipos que, como o dos Amstrad PPC, são reconhecidos em todo o resto do mundo. No entanto podemos informar em primeira mão que esse processo, quanto aos Amstrad PPC, já está em curso, e não irá afectar a respectiva comercialização.

AMSTRAD
sinclair +3

O PODER DA DRIVE
AO SEU ALCANCE

EXIJA A GARANTIA

TRIUDUS / AMSÓNICA

DISTRIBUIDOR / REPRESENTANTE OFICIAL

O prestígio de um nome
a qualidade nos serviços

QUEREMOS SERVI-LO CADA VEZ MELHOR

MALHUS INFORMÁTICA

COMPUTADORES

AMSTRAD
PCW 8512 ..... 140 000$00
PCW 9512 ..... 154 000$00
(MARGARIDA EM PORTUGUÊS)
PC 1640 SD (BASE) ..... c/c
PC 1640 DD (BASE) ..... c/c
PC 1640 HD 20 (BASE) ..... c/c
PC 1640 HD 30 (BASE) ..... c/c
MD (Monitor) ..... c/c
CD (Monitor) ..... c/c
ECD (Monitor) ..... c/c

ATARI
520 ST FM ..... 77 500$00
1040 ST FM ..... 135 000$00
Mega ST4 ..... 268 000$00
Laser Printer ..... 270 000$00

COMMODORE
AMIGA 500 ..... 129 000$00
AMIGA 2000 ..... 290 000$00

PHILIPS
PC 740K 1×720K ..... 146 400$00
PC 740K 2×720K ..... 164 300$00
PC 740K 1×720K +HD20 ..... 237 700$00

CAMBRIDGE COMPUTER

Z88
Z88 COMPUTADOR ..... 68 162$00
32K RAM PACK ..... 4 957$00
128K RAM PACK ..... 11 880$00
32K EPROM PACK ..... 4 957$00
128K EPROM PACK ..... 11 880$00
CABO PARALELO IMPRESSORA ... 7 479$00
CABO RS232 IMPRESSORA ..... 2 521$00
Z88 PC LINK ..... 6 709$00
FONTE DE ALIMENTAÇÃO ..... 2 521$00
FORMAT/APAGADOR EPROM ..... 9 658$00
MODEM ..... 23 718$00
LIVRO Z88 ..... 2 521$00

MICROS PORTÁTEIS

NEC
Multispeed 640K 2×720K LCD ..... 350 000$00

TOSHIBA
T 5100 (80386) 2Mb 40Mb PLASMA ..... 990 000$00
T 3200 (80286) 1Mb 40Mb PLASMA ..... 850 000$00
T 3100 (80286) 640K 20Mb PLASMA ..... 690 000$00

AMSTRAD
512D 512K 2×720K LCD ..... 157 900$00
640D 640K 2×720K LCD ..... 179 900$00

MODEMS
Pace Linet ..... 38 800$00
Pace Series 4 ..... 149 000$00
Miracle WS2000 ..... 38 500$00
Amstrad Card ..... 51 900$00

MONITORES

PHILIPS
VS0080 14" Cores ..... 45 000$00
CM8833 14" Cores ..... 49 000$00
CM9053 14" EGA ..... 70 000$00
CM8873 14" ..... 115 000$00
VS0040 12" F. Verde ..... 15 000$00
BM7752 14" F. Verde ..... 24 000$00

SONY
Trinitron 14" Cores ..... 110 000$00

FIDELITY
CM 14" Cores ..... 46 800$00

HARD DISKS
Seagate 20Mb .....
Seagate 30Mb .....
Miniscribe Card 30Mb .....

DOT MATRIX PRINTERS
Amstrad DMP 3160 ..... 38 500$00
Amstrad DMP 4000 ..... 65 900$00
Amstrad LQ 3500 ..... 66 900$00
Brother 1109 ..... 51 000$00
Brother 1409 ..... 89 000$00
Citizen 120D ..... 59 000$00
Citizen LSP10 ..... 65 000$00
Citizen MSP20 ..... 101 000$00
Citizen MSP15 ..... 96 000$00
Citizen HQP45 ..... 176 000$00
Epson LX800 ..... 58 000$00
Epson FX1000 ..... 125 000$00
Epson EX800 ..... 105 000$00
Epson EX1000 ..... 135 000$00
Epson SQ2500 ..... 350 000$00
NEC P2200 ..... 95 500$00
Panasonic 1081 ..... 52 000$00
Panasonic 1091 ..... 62 000$00
Star NL10 ..... 67 500$00
Star NX15 ..... 90 000$00
Star NR15 ..... 135 000$00

LASER PRINTERS
Epson Laser ..... 390 000$00
Citizen Overture ..... 400 000$00

PROCESSADORES
8087 ..... 30 000$00
8088-8MH$_2$ ..... 40 000$00
80287-6 ..... 50 000$00
80287-8 ..... 60 000$00

TODOS OS PREÇOS SERÃO ACRESCIDOS DE IVA A 17%

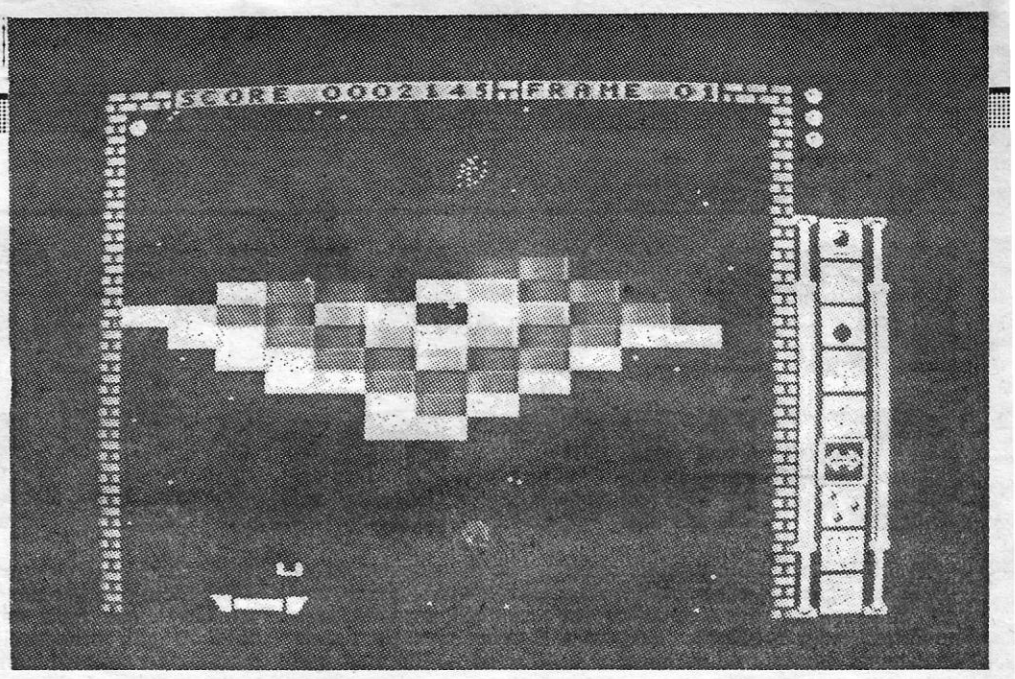
OFERTAS ESPECIAIS COM A SUA VISITA AOS NOSSOS BALCÕES

LISBOA { Rua Joaquim Paço d'Arcos, 9-A — 1500 LISBOA — Telef. 714 31 59
Rua Luís de Camões, 35-B — 1300 LISBOA — Telefs. 63 78 64 - 64 55 28 — FAX 641910 — Telex 14017

LEIRIA — Arcadas Hotel D. João III — Loja 16 — 2400 LEIRIA — Telef. 35703

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

NOVO BREAKOUT TEM MUITO IMPACTE



TÍTULO: «Impact»
MÁQUINA: Spectrum

A guerra entre «Krakout»(ers) e «Arkanoid»ers) continua. Com, deste último, uma versão cognominada de II (ou 2), nada mais do que fruto das (e neste caso inúteis) «piratarias» dos «pernas-de-pau» nacionais. Independentemente da preferência dos «arkanoiders» pela versão original ou a outra (afinal até ão iguais), ou dos apaniguados de «Krakout» pelo seu respectivo jogo, a verdade é que todos ficaram «viciados» em «Batty» e vão, agora, adorar «Impact».

E está assim anunciado o novo jogo de «bola e tijolos». Isto num momento em que se fala numa segunda versão de «Arkanoid» (não a nossa mas uma original), intitulada «The Revenge of Doh», e em «Traz», um jogo muito na mesma linha de pensamento, só que em formato horizontal (um novo «Krakout», de facto). Isto tudo sem esquecer que qualquer destes «originais» jogos deriva de um muito velhinho «Break Out», que se mantém fielmente no seu lugar de patriarca.

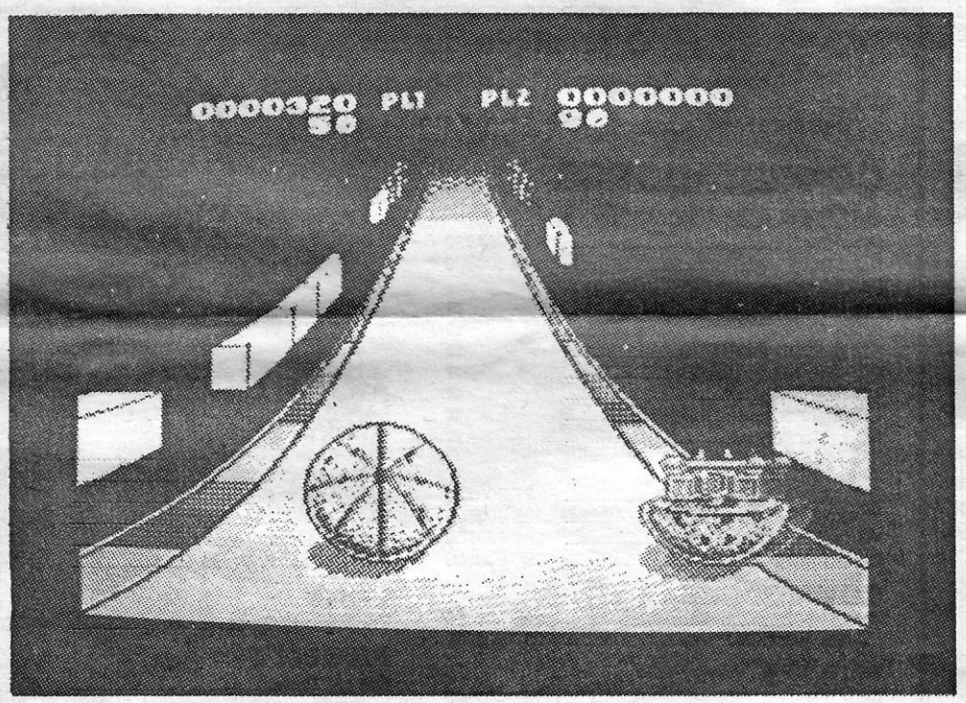
«Impact» é, no entanto, uma novidade há muito esperada. Imaginem um jogo que reserva 9 níveis inteirinhos para o jogador construir à sua maneira. Maneira de dizer que «Impact» vai mesmo ter impacte e tornar-se no jogo de uma eternidade. E que é possível desenhar 9 níveis, gravar o todo numa cassete e «arrancar» para mais 9. E mais 9... E outros 9. Perceberam?

Construído por Steven Tucker nesta versão para o computador caseiro, «Impact» tem o selo (na origem) da Audiogenie Software Lda. Com (será verdade?) 80 níveis (acrescidos dos 9 a nosso cargo) é um megajogo capaz de partir qualquer «joystick». As habituais dificuldades deste tipo de jogos, com as súbitas e «mortais» indecisões provocadas pela queda de um bónus, ao mesmo tempo que a bola, os «foi mesmo ao lado» que todos conhecem e outras partidas que vos vão fazer roer as unhas de nervosismo, estão todas em «Impact». Mas, como mandam as boas regras por que este tipo de jogos se pauta, cada vida perdida é mais um passo para continuar a tentar.

Verdadeiramente fabuloso é o editor, que nos permite desenhar níveis de acordo com a nossa perícia. Podemos começar com um só tijolo que tem bónus, deflecte a bola noutra direcção e dá muitos pontos, e acabar com um «écran» cheio de pequenos rectângulos de cor que quase não nos deixam espaço para disparar a bola. Fácil de entender, como um «menu» de opções sempre disponível para consulta, mesmo quando no meio de um processo de construção, o editor de «Impact» catapulta um jogo que seria só mais um, para um lugar muito especial entre este tipo de programas.

Género: Perícia
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 6 (no primeiro nível)
Conselho: A não perder

ESTRADAS DA GUERRA NÃO LEVAM LONGE



TÍTULO: «Road Wars»
MÁQUINA: Spectrum

Os jogos com bolas por heróis continuam a ser uma constante na carreira do Spectrum. Desta vez a aposta é *Road Wars*, um jogo com uma bola galáctica. Convertido a partir de uma máquina de arcade (que parece ser um sucesso em Inglaterra). *Road Wars* conta-nos a história de uma bola que tem por missão defender as auto-estradas espaciais em volta da lua Armagedon. Inicialmente construídas para facilitar o trânsito entre Armagedon e as luas vizinhas, as redes viárias atravessando o vácuo tornaram-se, subitamente, numa dor de cabeça para a representante local da Junta Autónoma das Estradas.

Não que o piso apresentasse buracos, antes assim fosse, que a isso já todos estavam habituados. O que sucede é que os mais estranhos objectos aparecem espalhados no alcatrão (?), dificultando a passagem dos veículos usados naquele tempo (estamos no século XXV).

Um voluntário para uma (eterna) missão de limpeza é pedido. E é aqui que nós entramos em jogo, controlando uma bola que parece uma laranja já partida em gomos mas que, no interior, esconde um potente canhão capaz de «limpar» qualquer coisa. E é chegado o momento de partir à aventura, só para descobrir que o computador que controla as auto-estradas «pifou» e está a torná-las zonas de guerra. Há que destruir (ou evitar) tábuas com pregos, enormes bolas que nos lançam no vazio e outras surpresas que bem cedo vocês vão descobrir.

O pior de tudo é que os blocos que ladeiam a estrada se transformaram em armas mortais que disparam energia sobre a bola quando esta lhes passa em frente. Há que destruí-los, sejam ou não perigosos, para podermos passar de nível (ou para a auto-estrada seguinte se querem acreditar na história).

Ao lado da nossa bola uma outra segue caminho afora. Se optámos pela opção «dois jogadores», ela pode ser controlada por um amigo, tornando tudo muito mais fácil. E uma vez destruídos todos os inimigos comuns, é sempre possível despachar o companheiro para uma viagem sem retorno pelo vazio do espaço em redor de Armagedon. Ora experimentem...

Na opção um jogador há que contar com a hipótese de a bola ao nosso lado decidir enviar-nos numa viagem pelos mesmos trilhos. Por isso há que cuidar do que se faz. E para fazer melhor, há que lembrar que a nossa bola pode rolar livremente pela auto-estrada, sem que seja necessário fazer muito mais do que mantê-la na rota correcta e longe dos obstáculos «mortais». Uma vez chegado o momento de disparar, basta puxar p «joystick» para trás, gesto que faz aparecer o canhão. E fogo neles...

É *Road Wars* é o que atrás se disse. E um jogo que cedo se torna aborrecido, porque tudo é tão igual após a exitação dos primeiros trinta minutos. Para quem conseguir esquecer este pormenor, torna-se um interessante jogo de «tirinhos» mas duvida-se, que prenda a atenção por muito tempo. O que até é pena porque os gráficos são engraçados e o movimento, se bem que não muito gracioso, está bem conseguido.

Género: Acção/perícia
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: Ver antes de comprar

TIO PORCO ESCONDE TRÊS JOGOS

TÍTULO: «Oink»
MÁQUINA: Spectrum

«Oink» é, antes de tudo, uma revista de banda desenhada «underground», famosa e controversa na Grã-Bretanha. De tal modo que a recente inclusão de uma edição especial de uma das suas histórias numa revista inglesa de «software» (a «Crash») provocou algum desagrado junto do público, especialmente dos pais de alguns dos mais jovens leitores. «Oink» é, agora, também, um jogo de computador. Uma versão que não provocará controvérsia, antes unirá pais e filhos numa mesma decisão: vamos experimentar.

O jogo não é uma novidade mas sim uma colectânea de «déjà vues» (o termo está na moda desde o Festival da Figueira) ligados entre si por uma história que nos conta ter o Tio Porco de preencher nove páginas de uma revista chamada «Oink» antes que o prazo-limite para entrega na gráfica se esgote.

A única maneira de preencher este espaço obriga o Tio Porco (personagem que nós controlamos) a jogar três subjogos. E é sobre estes últimos que há coisas para dizer... «A Borbulha do Pedro» («Pete's Pimple») é o primeiro jogo do lote. Uma cópia de «Arkanoid» jogada horizontalmente, o que nos leva a pensar em «Krakout». Nada fácil este jogo com bola e tijolos, em tudo idêntico aos restantes exemplares do género já publicados (e a publicar). Há bónus, tijolos que dão novas vidas, mais bolas, e as demais surpresas. Só por este «aperitivo» «Oink» é já uma colectânea a considerar como possível compra. Mas há mais...

O «Homem do Lixo» («Rubbishman») é uma paródia muito suja ao «Super-Homem». Controlamos um personagem coberto por uma capa (tal como o herói de Krypton) que tem de voar sobre determinados obstáculos ou sob pontes, recolhendo os painéis de bónus de que tanto necessita para continuar. Uma experiência nada fácil, em que é obrigatório estar sempre de olhos alerta, calculando a distância do solo (ou dos obstáculos) com base na sombra projectada pelo nosso herói voador. Este é, apesar de algum interesse, o momento mais fraco do jogo. A velocidade não é aliciante (embora haja referência a alguma aceleração conforme se avança com o homem do lixo) mas a rapidez com que perdemos vidas é desanimadora. De qualquer modo «Rubbishman» merece a nota de «suficiente». O que nos leva até ao derradeiro elemento deste trio: o «Rebocador de Tom».

«Tom's Thug» como é chamado no original, é um jogo estranho. Uma série de labirintos em que o «Rebocador de Tom» tem de deslocar-se evitando os inimigos e recolhendo energia extra, chaves que permitem aceder a outros pontos daquela terrível meada e, adivinhem... mais painéis de bónus. Com gráficos que não são os mais recomendáveis, difícil de controlar até que se perceba bem como tudo funciona, «Tom's Thug» torna-se um joguinho que até apetece levar até ao fim. Duvida-se que muitos o façam, mas as horas perdidas na tentativa serão, decerto, divertidas.

Por tudo o que atrás se escreveu e especialmente tendo em conta que «Oink» tem três jogos diferentes escondidos sob um só nome, a compra não é de desdenhar. Mas isso é algo que cada um de vós terá de decidir.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 9 (no «Pete's Pimple»)
Conselho: Ver antes de comprar

«Reprise»

O esforço do *Pedro Miguel Gouveia Xavier Silva* não foi dos maiores, mas a sua abordagem de *Gary Lineker's Superstar Soccer* é suficientemente concisa para permitir que muitos se debrucem sobre este jogo de estratégia futebolística. *Gary Lineker's SS Soccer*, é bom que os mais distraídos saibam, é um jogo de tipo de *Match Day II* (sem no entanto ser, sequer, um concorrente) em que o que importa mais é a estratégica e não a acção. De qualquer modo, um jogo interessante, a agarrar por todos os que gostam da modalidade e têm um «fraquinho» por computadores. Mas vamos ao que o Pedro diz, que a partida, perdão, a «Reprise» está a começar. (Pedro, espreita o correio, certo?)

Gary Linejer's Superstar Soccer

Menu:

1 — *PLAY GAME*
Jogar o próximo encontro. Neste ícone aparecem várias opções:
— GAME SPEED
Normal - 90 minutos
2 × — 45 minutos
3 × — 30 minutos
4 × — 22,5 minutos
5 × — 18 minutos
6 × — 15 minutos
7 × — 13 minutos
8 × — 11,2 minutos
9 × — 10 minutos
10 × — 9 minutos
— COACH — Se quiserem controlar as vossas tácticas (ataque e defesa), escolham *joystick*.
— CENTRE — Se quiserem controlar o guarda-redes e o avançado-centro, escolham *joystick*.
— PLAY GAME — Jogar. Podemos ver o jogo ou apenas ver o resultado.
— SET UP TEAM — Só aparece quando temos um jogador lesionado. Temos que trocá-lo com um reserva ou substituto.
— CANCEL — Cancelar o jogo.

2 — *LEAGUE STATUS*
É-nos informado o dinheiro actual, as épocas e os jogos do campeonato e da taça jogados.

3 — *TEAM HISTORY*
Aparece no «écran» o momento actual de cada equipa: os jogos, os pontos, as vitórias, os empates, as derrotas, os golos marcados e os golos sofridos.

4 — *GAME SCORES*
Neste ícone encontra-se os resultados da jornada ou da taça, conforme o caso.

5 — *DIVISIONS*
O jogo tem quatro (4) divisões. Carregado este ícone, são-nos dadas as equipas que pertencem às divisões e a respectiva classificação.

6 — *LOAD/SAVE*

7 — *RECRUIT PLAYERS*
Aqui podemos aumentar a cotação dos nossos jogadores, mudar as suas posições e o nome

8 — *TRADE PLAYERS*
Podemos trocar os nossos jogadores com os de outras equipas. Ofereçam sempre um «bid» maior do que o que está em jogo (100 £).

9 — *SET UP TEAM*
Aparece a formação da nossa equipa e todos os nossos jogadores. Temos dois reservas e dois substitutos. Os jogadores que estiverem a vermelho estão lesionados e teremos de os substituir; Os jogadores amarelos estão operacionais mas em posição errada e os jogadores a branco estão operacionais. Sempre que queremos trocar um jogador efectivo por um reserva (verde), carregamos em «move» e depois escolhemos o jogador. Quando quisermos trocar jogadores efectivos ou suplentes, carregamos em «swap» e fazemos a troca.

10 — *IMPROVE TEAM*
Dar treinos extra à equipa. Podemos gastar até 300 £ mas o aconselhável é entre 150 £ e 200£.

11 — *NEXT SEASON*
Começar da época 0. Temos à escolha o território inglês ou americano e 7 ou 15 jogos por época.

O jogo

Primeiro de tudo, é preciso saber «dominar» o jogo, saber manejar os ícones e a nossa própria equipa. Assim, as primeiras épocas são para se «estudar» o jogo e compreender a situação.

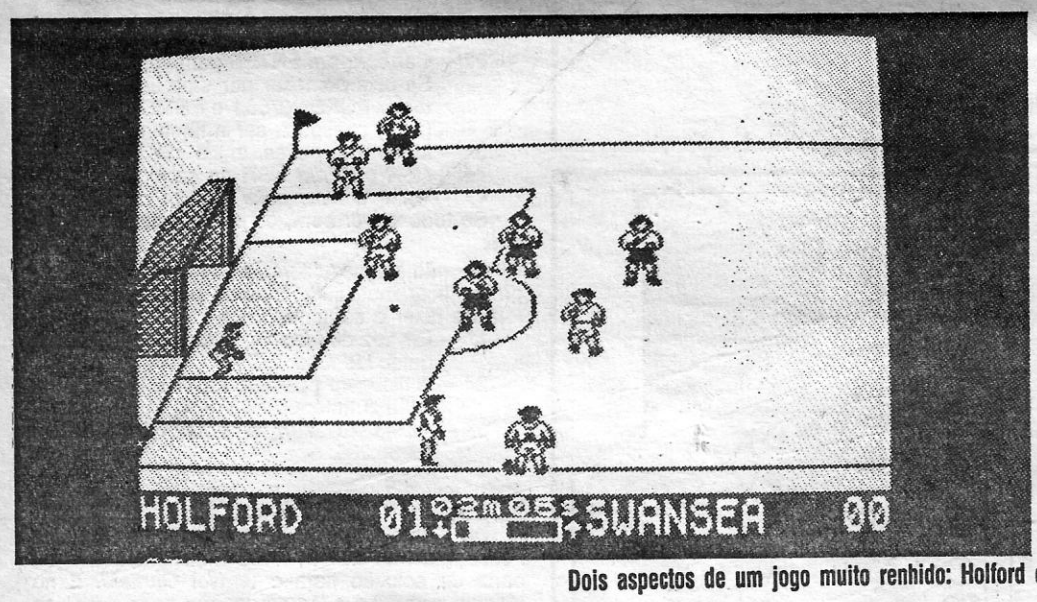
Durante o jogo, tentem dar à vossa equipa um treino extra por época, entre as £ 150 e as £200. Entre as épocas 7 e 10, vão ao ícone «7» («recruit players») e ponham a cotação dos seus jogadores no máximo (50) para ficarem jovens (17 anos). Não se esqueçam de manter as suas posições. Tentem poupar bastante dinheiro para poderem fazer isto tudo. A cotação dos jogadores vai subindo à medida que terminamos as épocas, assim como as suas idades, um factor muito importante.

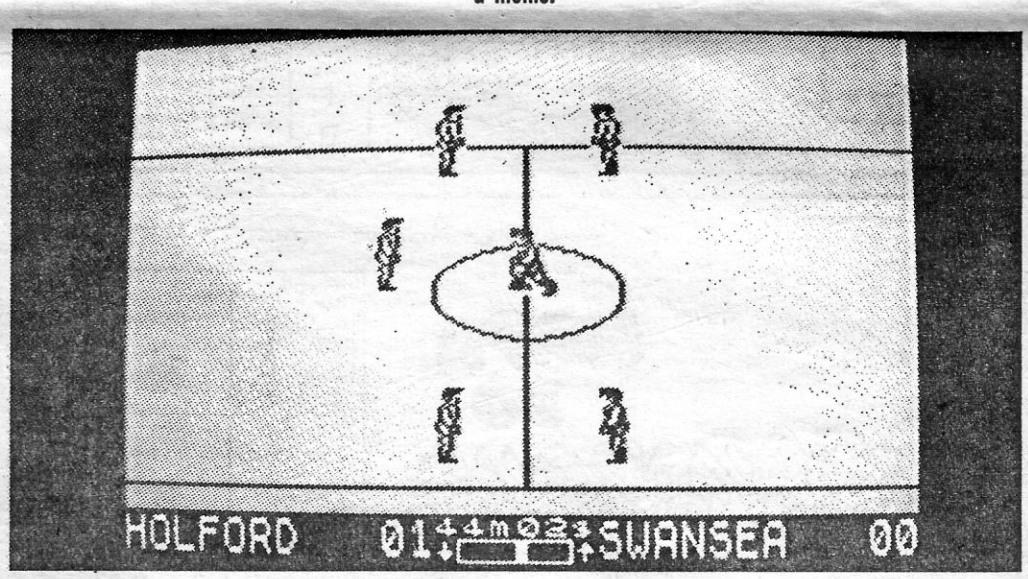
Enquanto as épocas passam, o nosso dinheiro vai aumentando e quando chegamos às £8 000/ /£10 000, temos que ter em conta uma etapa que nos vai facilitar a tarefa: carregamos o ícone «8» («Trade Players») e trocamos todos os nossos jogadores com os do Liverpool, um por um. A partir daí, a nossa forma vai acelerando a um ritmo espectacular e depois, com um bocadinho de paciência, sorte e perícia, chega-se ao topo da 1.ª divisão e ganha-se a taça.

Quando quisermos controlar o jogador durante o jogo em si, não passem a bola aos vossos companheiros; tentem driblar todos e, chegando ao pé do guarda-redes, parar e chutar quando o gráfico dos remates estiver positivo.

Boneco de abertura

O menu de opções de Gary Lineker's Superstar Soccer, onde tudo se decide para que cada equipa seja a melhor





Dois aspectos de um jogo muito renhido: Holford continua a vencer o Swansea por uma bola a zero

Espaço de aventura

OS aventureiros devem estar em hibernação, fechados nas suas torres, descobrindo como ultrapassar as dificuldades das respectivas e preferidas aventuras. Mas ninguém pense que eles dormem. Aí não! E aqui fica o apelo do *Nuno Rudolfo da Silva*, da Rua Almeida Brandão 36-A, 4490 Póvoa do Varzim, que lembra que se está a formar, a nível nacional, um clube de aventureiros. Quem estiver interessado deve escrever para o Nuno enviando uma fotografia (a cores de preferência). A mesma morada para quem estiver interessado em trocar aventuras com o Nuno. Mas como um espaço de aventuras sem dicas é coisa pobre, o aventureiro da Póvoa enviou o material que se segue, aproveitando para pedir que lhe expliquem (de preferência através deste espaço) mais alguma coisa de jogos como *Aftershock*, *The Big Sleaze* (já publicámos a solução), *Hampstead*, *Dom Quixote de La Mancha* (vê a edição anterior), *Red Moon* e *Final Mission*.

HAMPSTEAD

Para sair de casa deveremos ter os seguintes objectos: TRACK SUIT (vestido); BIKE; CLIPS (vestido).

Para apanhar os objectos deveremos fazer:

UP; EAST; OPEN WARDROBE; GET TRACK; WEAR TRACK; WEST; DOWN; EAST; EXAM KITCHEN; GET KEY; GET COD; EAT COD; EAST; UNLOCK SHED; ENTER SHED; GET BIKE; GET CLIPS; WEAR CLIPS; LEAVE SHED; OPEN GATES; EAST.

REBEL PLANET (Estas dicas foram recolhidas de revistas inglesas)

— A bíblia que se encontra no motel possui um número de telefone, útil: READ BIBLE
— Para entrar na «ALCOVE» no hotel: EXAM STEPS; UNLOCK ALCOVE
— Para decifrar as mensagens interceptadas: ENTER 101, 010, 101
— Como desembarcar na nave: PRESS IM; GO MATCM; PRESS IM; PRESS OM; LEAVE

ROBIN OF SHERWOOD

— Para sair da prisão
CLIMB ON PRISIONER; WAIT (até ouvir os passos do guarda); GRAB ANKLE GUARD; STRANGLE GUARD; EXAMINE GUARD; GET SWORD; UNDO BOLT; OPEN GRATING; CLIMB OUT OF GRATING; GO DOOR. Quando caímos dos ombros do prisioneiros deveremos repetir a seguinte instrução: CLIMB ON PRISIONER

E a fechar este espaço, a lista de verbos utilizados em *Dark Sceptre*, a interessante aventura idealizada por Mike Singleton. O *Vitor António Pego* da Rua de Cabinda, n.º 89 r/c 2775 Parede (e com o telefone 2475395) deu-se ao trabalho de traduzir os verbos, obra meritória que abre as portas deste jogo àqueles menos habituados à língua inglesa. Mas o Vitor ainda não descobriu como lançar feitiços e apanhar os objectos correctos, pelo que aqui fica o seu apelo.

Dicas para *«Dark Sceptre»*

Menu principal — WATCH — Ver os combates (quando se ouve «chocalho»
SCAN — Ver o mapa
CHECK — Ver os pormenores sobre o boneco (Qualidades, ordens, objectos).
PLAN — Dar ordens aos bonecos.
QUIT — Abortar o jogo

As ordens que há são:

FOLLO QW — Seguir
PROTECT — Proteger (homem)
SALK — Perseguir e matar
HARASS — Arrasar
AVOID — Iludir
FIND — Descobrir (homem)
KILL — Matar
BEWITCH — Enfeitiçar
PETRIFY — Petrificar
CURSE — Amaldiçoar
CHARM — Atrair (feitiço)
RELEASE — Libertar
THREATEN — Ameaçar
CHALLENGE — Desafiar
PERSUADE — Persuadir
BRIBE — Subornar
JOIN — Juntar
GIVE TO — Dar
BEFRIEND — Ajudar
INSULT — Insultar
WAIT FOR — Esperar por...
AMBUSH — Emboscada
TRACK — Seguir pistas
GUARD — Vigiar
SEEK — Procurar (objecto)
TAKE — Apanhar
GRAB — Agarrar de repente
USE — Usar
BLOCK — Bloquear
DEFEND — Defender (objecto)
WAITAT — Esperar em...
GO TO — Ir a...
ROAM — Vaguear
WAIT — Esperar

AS BEFORE — Sair do menu sem dar ordens

Neste jogo controlamos 20 ou 21 aventureiros:

2 — REAPERS — Ceifeiros
2 — ASSASSINS — Assassinos
2 — FOOLS — Loucos
1 — MYSTIC — Mágico
1 — SAVAGE — Selvagem
1 ou 2 THANES — Guerreiro
1 — HERALD — Mensageiro
10 — THRALLS — Servos.

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

COM a Primavera já a espreitar por todos os cantos, é natural que muitos de vós aproveitem para apanhar mais ar fresco. Isso nota-se no volume de cartas, que diminuiu um pouco — este período escolar também obriga a mais responsabilidades —, dando azo a que se tente, mais uma vez, dar vazão à nossa incessante vontade de perguntar coisas, dar opiniões, explicar aos outros como é que se ultrapassa as dificuldades em determinado jogo. E começa-se esta semana por uma série de cartas que tinham ficado quase tapadas na «montanha» empilhada junto à secretária e, por isso mesmo, só agora são respondidas. Só mais uma coisa, que muitos de vocês continuam a querer esquecer: escrevam só de um dos lados do papel.

Críticas ao Commodore

O *João Manuel Raimundo,* que vive na Estrada Militar à Calçada de Carriche lote 1-1.º dt.º 1700 Lisboa gostava que os jogos para o Commodore fossem criticados no «Guia TV», e pede, também, ajuda para *Drácula* (parte 3) e *Doc, the Destroyer*. Quanto à última questão, qualquer dos jogos já foi aqui referido, e é provável que continuem a aparecer *dicas* para ambos. No que respeita a história do Commodore, há dificuldades que são difíceis de ultrapassar e, afinal, o Spectrum continua a ser o computador que tem mais jogos disponíveis no mercado nacional. Não quero dizer que se deva esquecer o Commodore, mas se tiveres a crítica do Spectrum, já te podes guiar (minimamente) para saber se determinado jogo saído para o Commie te interessa. Quanto ao teu mapa de *Livingstone, ele é, como dizes, igual a outros que já publicámos. Mas escreve sempre.*

Segredos do Coelho

O *Rui Miguel Varela C. Coelho* escreve desde a Rua do Arco do Carvalhão, 40-1.º F, Compolide, 1000 Lisboa, pedindo que publiquemos algumas *dicas* que enviou. Ei-las:

— *STAR RAIDERS II* — Teclas do cursor e Ø p/disparar, W para mudar de tiros, SPACE para ver o mapa. Expulsem os zylons das estações atacadas, senão ficam sem estas.
— *YIE AR KUNG FU* — Durante o jogo, teclar SPACE e ficam no jogo KICK (ver parte de cima do «écran»), tendo outros golpes. Para voltar o PUNCH carregar novamente em SPACE.
— *KNIGHT RIDER* — No caso de não verem no mapa a cidade indicada pelo KITT, vão o mais depressa possível para qualquer das outras cidades, até encontrar o «sítio». Teclas = Q — *fire*; W e S — cima e baixo; M e N — esquerda e direita
— *BOMB JACK II* — Ao princípio, apanhem um saco de moedas. Depois vão apanhando os sacos que vão ficando espalmados.

Pokes onde vos meto?

Da Amadora escreve o *Carlos Humberto Silva,* perguntando como meter *pokes*. Já aqui indicámos o método completo para o fazer, Carlos, pelo que não vamos repetir (por ora, pelo menos). Mas se alguém quiser escrever ao Carlos e explicar-lhe tudo pode fazê-lo para Casal de Cascais, Moradia lote 8, Damaia, 2700 Amadora.

Escreveram ainda

São muitas as cartas recebidas no Poço da Cidade que trazem simplesmente palavras de incentivo ao suplemento, ou alguma informação que de tanto aqui referida é inútil publicar. Mas como quem escreve gosta de saber que foi lido, aqui ficam os nomes de alguns leitores que nos contactaram:

Rui Jorge Coelho Machado, do Estoril. Olá Rui!

Vasco Nuno Nicolau Vitorino, da Rua Luís de Camões, lote 91, Vale de Milhaços, 2800 Almada, que pede ajuda para *MS. Pac Man, World Games, Back to School, Arkanoid 2* e *Renegade*.

António José Transmontano, da Avenida Marginal 39-1.º dt.º, 7400 Ponte de Sor, escreve pedindo ajuda para *Arkanoid* e *007 — The Living Daylights.*

Do *Nuno,* que escreve da Travesssa Rua Garcia Resende 7-1.º esq. Feijó, 2800 Almada, chega um pedido de ajuda para *Chuckie Egg* e *Super Robin Hood.* Problema já resolvido, é de crer, com as *dicas* dadas recentemente para estes jogos.

Afinal, como meter (alguns) *pokes*

De Lisboa chega a resposta a algumas das vossas questões sobre *pokes.* O *António Alexandre Neto de Almeida,* que vive na Rua Teixeira de Pascoais, 9-3.º F 1700 Lisboa, enviou uma carta onde explica como resolver o problema dos *pokes* (que só resulta no caso explicado, que essa história tem coisas mais complicadas). Mas antes de avançarmos para a explicação do António aqui fica uma pergunta dele:

No *Football Director 1* e *2* eu acabo o jogo e no fim aparece-me uma mensagem que diz «Auto Save» e eu gravo. Depois carrego o jogo de novo e a certa altura aparece outra mensagvem que diz «você quer gravar o antigo jogo? sim/não». Eu carrego no «sim» mas a gravação não serve. O que é que se passa?

O António faz ainda duas perguntas que talvez algum leitor possa responder. Como se passa de divisão? Vai haver *Football Director 3*?

Enquanto alguns procuram as respostas a estas questões, passemos à explicação que o António dá para os *pokes*. Diz ele que muitas pessoas não conseguem pôr *pokes* de vidas infinitas porque na listagem existe uma linha Ø (zero) que não conseguem EDITar. Eis como transformar a linha Ø em linha 1, que já pode ser EDITada:

1.º — Em vez de «LOAD» fazer «MERGE» e quando aparecer a mensagem «OK» parar o gravador.
2.º — Carregar em ENTER para ver a listagem. Se esta começar por uma linha Ø (zero) teclar POKE 23756,1 e ENTER. A linha Ø (zero) passou a ser a linha 1 (um).
3.º — Meter os *pokes* antes do *Randomize USR* ou *Print USR* do carregador.
4.º — Voltar a fazer *poke* 23756,1 e *Run*.

Se tudo correr bem, os *pokes* estão introduzidos.

Se não conseguir ver a listagem, ou o programa ficar inutilizado quando parar o gravador, terá de fazer o seguinte:

1.º — Em vez de *load* " ", fazer *Poke* 23733, seguido de *load* " ".
2.º — A listagem aparece. Fazer o indicado na linha 3 anterior.
3.º — Antes do *run* e *enter*, fazer *poke* 23733,255.

Garfield vem de Matosinhos

Do *António Bernardo,* que vive na Rua dos Pescadores, 21-5.º dt.º, 4450 Matosinhos chegou parte da solução para o terrível *Garfield*. E no mesmo embrulho o Bernardo, que pede desculpa por não escrever mais vezes mas anda muito ocupado com os deveres escolares (assim é que é), «enfiou» um mapa de *Jack the Nipper I* (que vocês de vez em quando ainda pedem) e *dicas* para os mais esquecidos. Eis o lote, com o pedido de ajuda do Bernardo, que ainda não descobriu como acabar *Garfield*. Mas leiam:

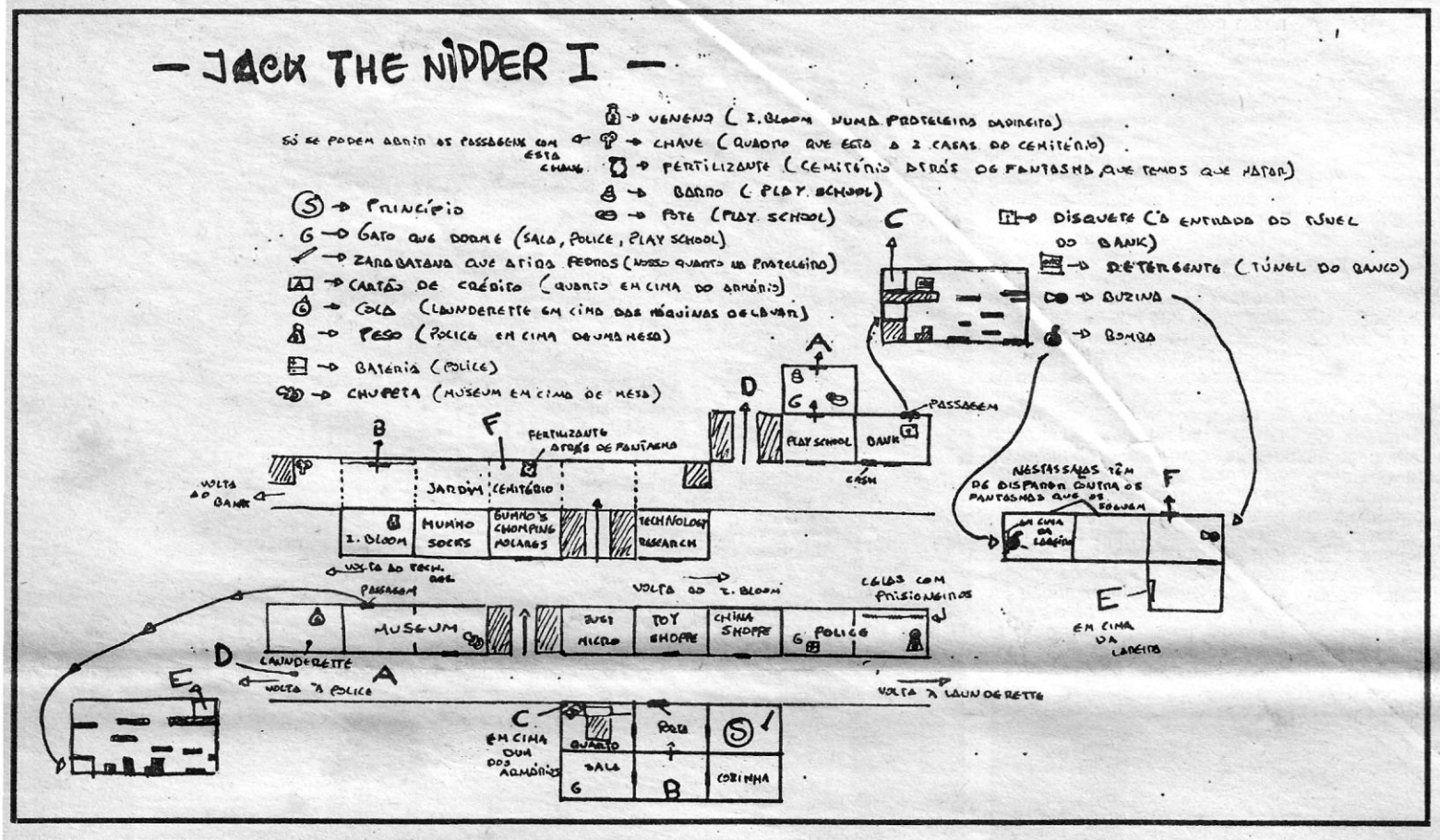
Garfield

Entrem na 1.ª porta à esquerda (fire + cima) e estarão assim na sala do televisor. Caminhem para a direita e estarão na rua. Entrem na 1.ª ponta que encontrarem ao andar na rua e apenhem a pá que está em cima da mesa (baixo). Continuem a seguir para a direita até que ao passarem um «écran» andem para a esquerda. Vão para a esquerda do «écran» e virem novamente para a direita. Ande sempre para a direita e entrem na «Hard Ware Store».

Vão para a frente do balcão e carreguem *fire* + baixo. Ficarão sem a pá e cairá uma nota. Apanhem-na e saiam. Vão para a direita e entrem na «Mealtn Food». Larguem então a nota e cairá um pote com comida para pássaros. Saiam e vão para a esquerda até encontrarem uma porta com plantas à sua volta — o jardim.

Entrem e larguem a comida, verão então um pássaro a passar. Saltem e ele levar-vos-á até à frente de uma porta. Se entrarem e seguirem para a direita verão que são obrigados a voltar para trás pois precisam de uma chave que eu nunca encontrei.

Podem ainda voltar a acasa (ou começar novamente o jogo) e apanhar o candeeiro em cima do televisor. Saiam da sala, e vão para a direita até caírem no túnel. Encontrarão então um outro gato-



-«nermal». Se o chutarem muitas vezes ele acabará por largar um rato de corda que deverão apanhar.

Com o rato podem ainda ir à «Health Food» e largá-lo lá. Cairá assim uma caixa de espinafres que deveremos entregar a alguém (quem? não sei).

Jack The Nipper I

O objectivo dester jogo é fazer o máximo n.º de traquinices usando os objectos:

COLA — Levem a cola até ao «Gummus Chomping Molares» e saltem para cima da máquina. A máquina ficará assim cheia de cola e colará as dentaduras.

BATERIA — Levem a beteria até ao «Just Micro» e ponhan-na no pequeno quadrado à esquerda; rebentarão com os computadores.

VENENO e *FERTILIZANTE* — Levem o veneno para o jardim e envenenem as platas largando-o. De sequida vão ao cemitério e apanhem o fertilizante que está atrás dum dos fantasmas ao cimo do «écran». Levem-no para o jardim e larguen-no lá, crescerão assim plantar carnívoras.

BUZINA — Levem-na até junto de um dos gatos e apitem. O gato acordará e dará um salto até ao tecto.

BOMBA — Ponham-na à frente das celas dos prisioneiros, que eles fugirão todos.

CARTÃO DE CRÉDITO — Vão até à porta do «Bank» e saltem com ele para o sítio onde diz «Cash».

PESO — Levem-no até ao «Hummo Socks» e saltem para a máquina que ela parará.

DETERGENTE — Levem-no até à «lavanderette» e passem à frente das máquinas de lavar.

BARRO — Levem-no até à «Place School». Transforma-se-á num monstro.

Gostaria que me escrevessem dizendo o que fazer com a disquete, pote e a chupeta.

Dica para terminar *Jack The Nipper I*:

Vão buscar a buzina e quando estiverem ao pé do gato apitem-na uma vez e esperem que ele suba até ao tecto. Quando ele lá estiver continuem a apitar continuamente até que em baixo a percentagem suba até aos 100%.

E assim acabam o jogo.

Side Walk desde Setúbal

O *José Augusto Silva*, da Praça do Brasil, 20 — 4.º esq., 2900 Setúbal andou às voltas com *Side Walk*, o jogo francês que parece ter conquistado muita gente, e decidiu enviar umas *dicas*. Este leitor, que acha o jogo muito fácil de terminar mas difícil de mapear, pensa (nós dissemos o mesmo) que os gráficos são os melhores que alguma vez apareceram num jogo, salientando que o pormenor é realmente espantoso, embora a animação seja um tanto ou quanto simples. Mas vamos às *dicas*, sem esquecer que, do José Augusto, anda por estas páginas também um «pergaminho» com informação muito útil para *Mega Bucks*.

Side Walk

Para comprar os dois bilhetes para o concerto, *antes de mais nada*, perguntar ao «hippie» onde se pode comprar os bilhetes e só depois ir à loja dos discos comprá-los.

Perguntar depois ao vendedor onde mora Germaine.

Para saber onde mora Germaine, perguntar ao «hippie» se sabe alguma coisa sobre uma moto roubada.

— Wacka pode dizer-nos alguma coisa por £ 5.

— A rapariga «punk» vende-nos uma chave inglesa por £ 5 sem a qual nós não poderemos acabar a moto.

— Para juntar as várias parte da moto é necessário lutar com todos os chefes dos bandos. Sempre que acabar uma luta, ir ao bar restabelecer as energias.

— Três partes da moto estão espalhadas pela cidade.

— Quando tiver os bilhetes e a moto já toda completa, ir à cabina telefónica e telefonar a dizer que a vai buscar para o concerto.

Micro Club no Montijo

O *Timex Micro Club* quer trocar correspondência com outros clubes e com jovens. Estes amigos, que enviam algum material que a seguir se publica, pedem que lhes escrevam para Praça de Brasília, lote B-5-2.º esq. ou para a Avenida 25 de Abril, 40 - 3.º esq., 2870 Montijo.

— *GALACTIC GUNNERS* — Devem tentar desviar-se dos inimigos para chegar à nave do fim do nível. Lá, metam-se tudo para baixo e disparem contra o inimigo.

— *UNDER WURLDE* — Para apanhar os objectos carregar em SPACE

— *JACK THE NIPPER II* — Usem o rato para afastar o elefante.

— *SUPER SPRINT* — Quando estiverem a jogar carreguem sempre em BREAK, e quando baterem nas paredes, o carro volta mais rápido à posição de corrida (dá em todas as pistas).

— *MASK II* — Carreguem em 1 para o 1.º veículo, em 2 para o 2.º e em 3 para o 3.º (só quando estiverem a jogar).

Platoon já tem mapa feito

Da Caparica, um outro leitor, o *Pedro Costa*, envia um mapa do novíssimo *Platoon*. E o Pedro quer saber se é necessário algum programa para se escrever em código máquina. É, sim, Pedro. Como os micros como o *Spectrum* já têm o *BASIC* em memória, é necessário um «assembler» ou «assemblador» como se diz por cá, que é uma espécia de rotina (em BASIC) que permite montar (daí o nome inglês de «assembler») o código máquina. Há vários «assembladores», uns mais complicados que os outros. Nas revistas da especialidade encontrarás certamente um que te servirá às mil maravilhas. Basta-te teclar a listagem, gravá-la e «voilà». Escusas de o comprar no mercado mas se puderes gasta dinheiro num bom livro de código máquina. Aí encontrarás, de certeza, um «assembler».

De *Platoon* diz o Pedro:

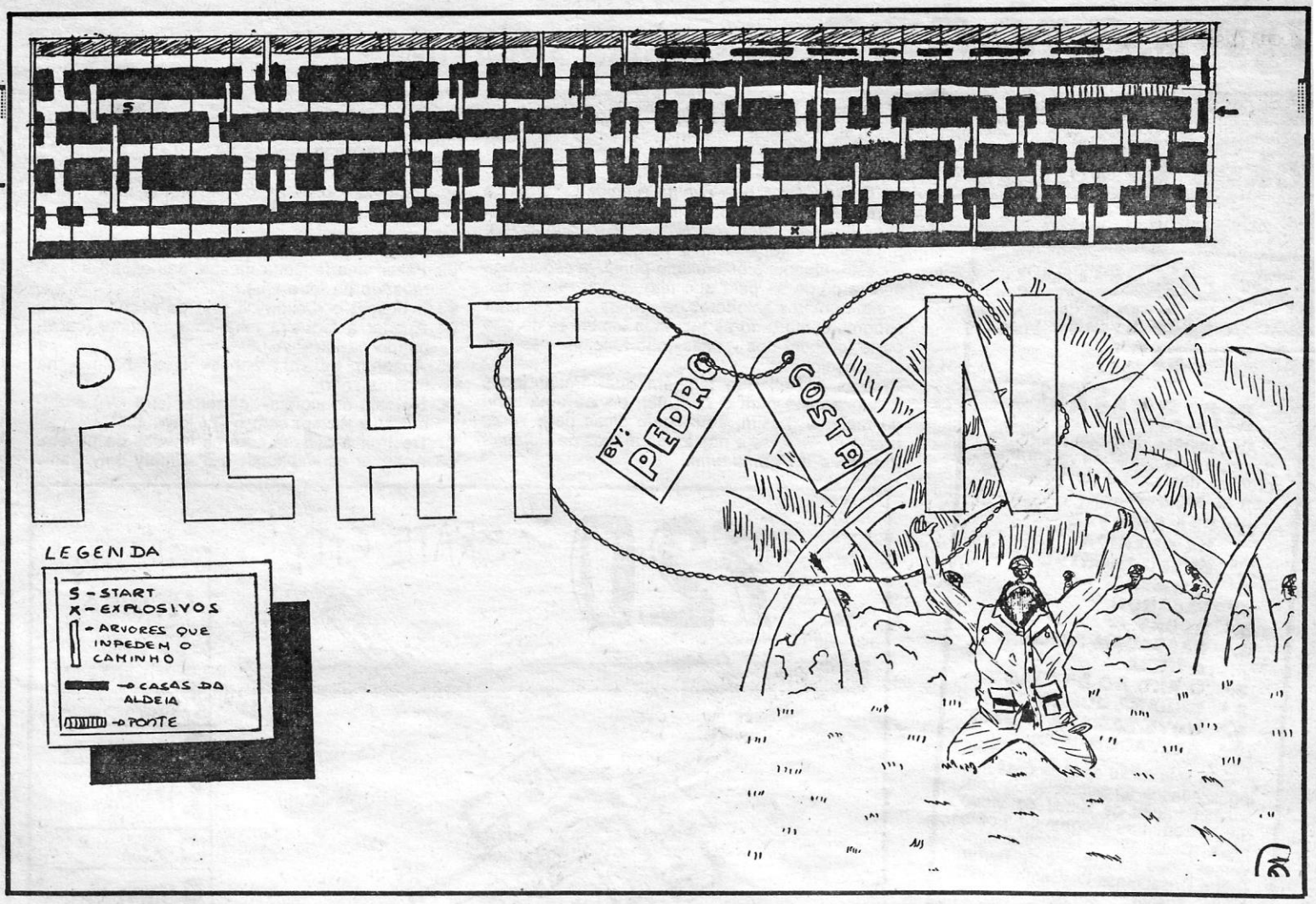
O objectivo é irmos buscar os explosivos, rebentar a ponte, apanhar o mapa dos subterrâneos (para isso é necessário matar o vietcong que se encontra na 5.ª cabana). Depois é necessário apanhar a tocha que se encontra na última cabana e por último ir para os subterrâneos que são na 6.ª cabana.

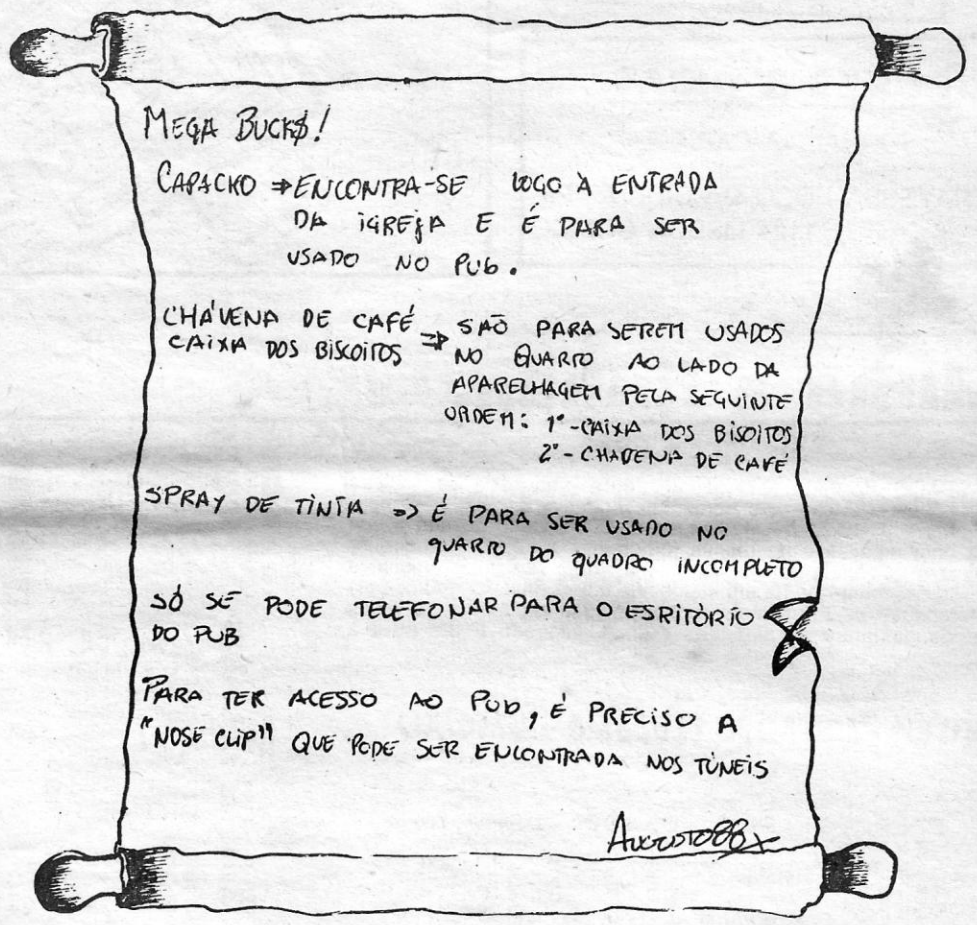
Eu não consigo sobreviver muito tempo nos subterrâneos porque aparecem vietcongs com facas e metralhadoras e a minha arma não sobe nem desce, só dispara e anda de um lado para o outro.

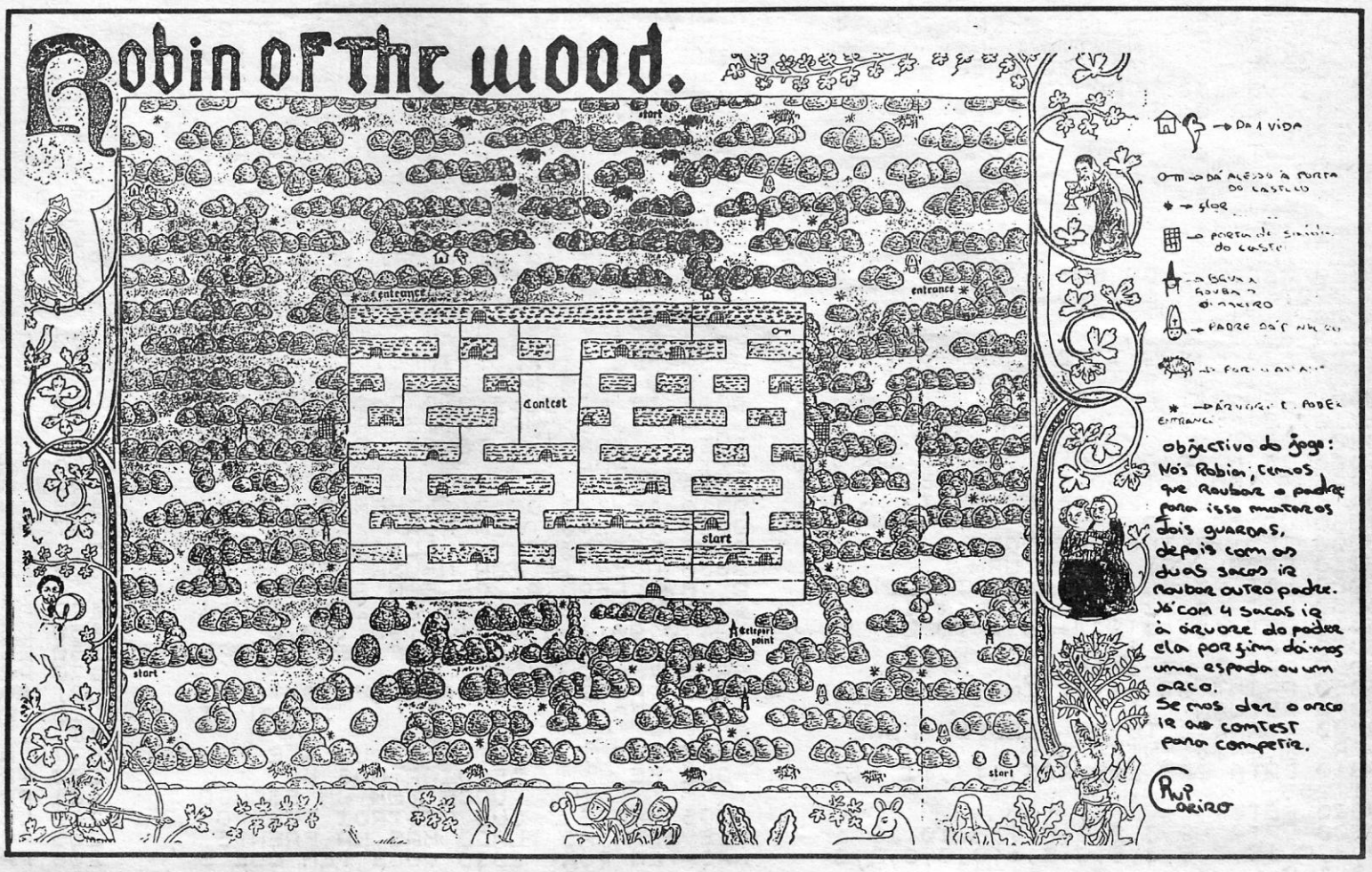
Aconselho que no 1.º nível vão sempre aos saltos porque aparecem vietcongs no chão e nas cabanas 2 e 7 existem armadilhas nos sacos. Não matem os vietcongs a não ser que seja necessário, pois ficamos com pouco moral. Gostaria de ter vidas infinitas para este jogo e também de saber o que fazer no 2.º nível (túneis)

ATENÇÃO: Entre a 2.ª e a 3.ª linha da última fila do mapa existe uma descida (←) mas não vai dar a lado nenhum.

(Continua na pág. seguinte)







VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

As cassetes de vídeo pré-gravadas que esta semana tiveram mais procura nos clubes de Lisboa foram as seguintes:

1.º ERA UMA VEZ NA AMÉRICA
2.º DUELO IMORTAL
3.º A MISSÃO
4.º PLATOON
5.º ROCKY IV
6.º PASSAGEM PARA A ÍNDIA
7.º O ANO DO DRAGÃO
8.º INDIANA JONES
9.º NOVE SEMANA E MEIA
10.º SALVADOR

Esta lista inclui apenas cassetes legalizadas e foi estabelecida com a colaboração de Bazar do Vídeo do Xenon, Las Vegas do Fonte Nova, Clube Vídeo Galáctica, Universal Vídeo da Avenida de Berna, Clube Casablanca do Centro Turim e Videomania.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

O Rei dos Mapas

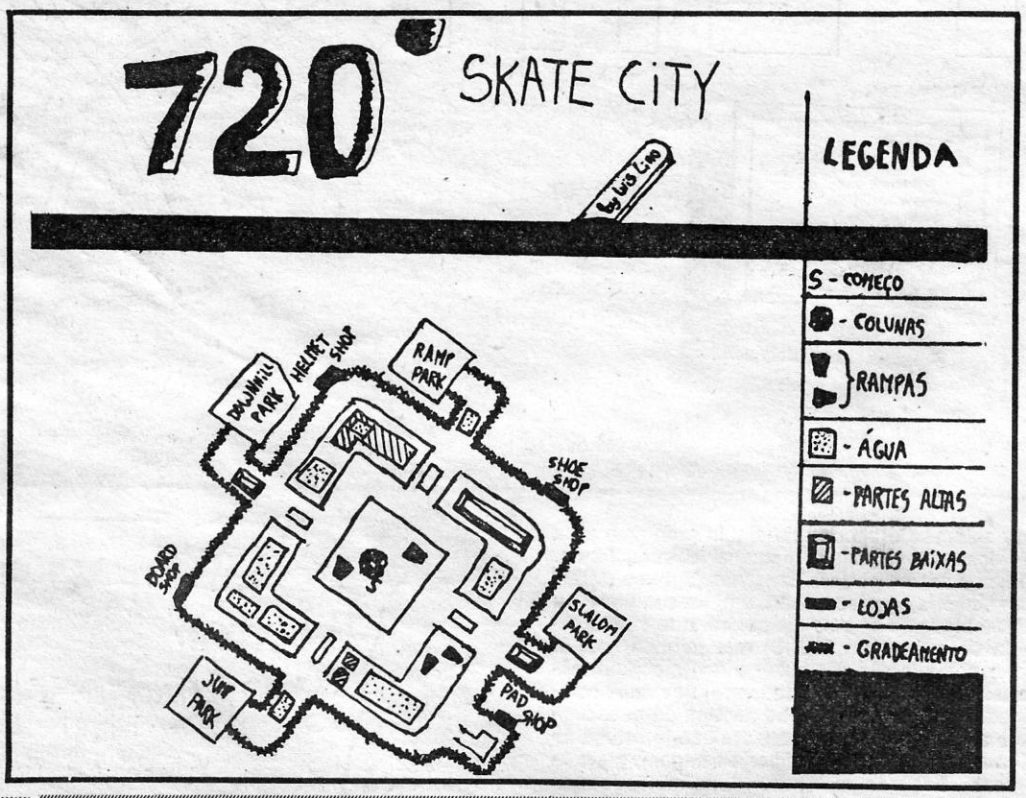
O *Rui Caeiro*, que vive na Avenida Columbano Bordalo Pinheiro, 89-3.ºA, 1000 Lisboa, quer ajuda para *Firelord, Jack the Nipper II* (o que fazer), *Stormbringer* (objectivo) e pergunta como meter «pokes». Quanto a este último ponto, já esgotámos aqui a conversa pelo que não vamos repetir. Espreita números anteriores de «pokes e dicas» para saberes como tudo se faz, mas lembra-te de que parte (grande) dos «pokes» não funciona nas versões nacionais.

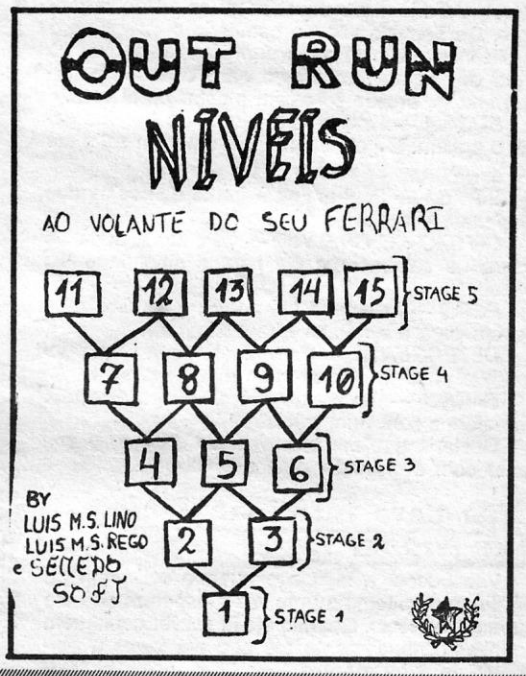
Mas o Rui, que também quer trocar jogos (telefonem-lhe para o 7264768), enviou uma série de material. Assim, aqui ficam dicas para *Three weeks in Paradise* e não longe mapas de *Robin of the Wood* e *Pyjamarama*.

THREE WEEKS IN PARADISE

Para vidas infinitas, deixar morrer uma vida e carregar no «S.S.», no «P» e no «D».

01 Apanhar os «deux sticks» na sala do crocodilo.
02 Fazer uma fogueira na sala das espadas (carregando na letra «A»).
03 Ir buscar o «bellow» à sala do poço.
04 Apagar a fogueira feita anteriormente (carregando na letra «A»).
05 Apanhar as «hot ashes» e o «bellow» na mesma sala.
06 Na sala do «totem» (carregar letra «A») e empurrar a nuvem com o «bellow».
07 Destruir a cabana com os trovões da nuvem.
08 Apanhar os «flipflops» e o «Empty Billy Can».
09 Encher o «Empty Billy Can» no geiser (saltar na liana e andar até ao geiser para encher).
10 Usar o «Full Billy Can» no caranguejo e apanhar a «Crab's Pincer».
11 Tirar o espinho ao «lead» com a «Crab's Pincer» (carregando na letra «A»).
12 Apanhar a «Empty Sea Shel» na cabana destruída.
13 Encher a «Empty Sea Shel» nas gotas do poço.
14 Apanhar a «Bottle» no poço.
15 Com a «Full Sea Shel» apagar a fogueira do Herbert (carregando na letra «A») e ele fica salvo.
16 Deixar a «Bottle» no poço.
17 Ir ao correio e apanhar o «Mint» atrás do poste.
18 Apanhar a «Vilma's Hand Bag» na praia.
19 Passar pelo crocodilo com a «Vilma's Hand Bag» e usar o «Mint» no cubo de gelo na floresta gelada e apanhar o «The Hole!».
20 Apanhar o «Gold Fish Bowl» na sala do elefante.





Linha a linha...

ESPAÇO alargado esta semana para uma série de «coisas boas» enviadas pelo Fernando Teodósio, da Rua Alexandre Ferreira, 19-7.º d.to, 1700 Lisboa. O Fernando encheu a sua carta com uma série de rotinas (programas e jogos) sem sequer explicar o que cada um faz. Mas uma leitura rápida dos mesmos permitiu descobrir que há um «totobola» um «simulador de voo» (?) um «condutor de FI» e mais surpresas. Mas experimentem vocês próprios, teclando as listagens que se seguem. E até para a semana.

1 REM FERNANDO TEODÓSIO - ARABIAN

```
 10 INK 4: OVER 1: FOR n=255 TO
 0 STEP -1: PLOT 0,100: DRAW n,7
5: NEXT n
 20 FOR n=255 TO 0 STEP -1: PLO
T 255,100: DRAW -n,75: NEXT n
 30 FOR n=127.5 TO 0 STEP -1: P
LOT 255,100: DRAW -n,75: NEXT n
 40 FOR n=0 TO 127.5: PLOT 0,10
0: DRAW n,75: NEXT n
 50 FOR n=20 TO -20 STEP -1: PL
OT 127.5,130: DRAW n,10: NEXT n
 60 OVER 0: RESTORE 9000: GO SU
B 9000
 80 LET r$="
 81 LET s$="
 82 LET w$="
 100 READ l: GO SUB 5000: GO SUB
 5020: IF INKEY$="0" THEN GO TO
4000
 110 GO TO 100
4000 FOR n=129 TO 0 STEP -6:
POINT (127.5,n)=0 THEN PLOT 1
5,n: READ l: PAUSE 5: PLOT OVER
1;127.5,n: GO SUB 5000: GO SUB 5
020: NEXT N
4020 IF n<40 AND n AND n<>0 THEN
 PRINT "OBJECTIVO CONSEGUIDO": F
OR n=0 TO 30: PAUSE 5: NEXT n: RUN
4030 GO TO 100
5000 IF l=0 THEN RESTORE 9500
5010 BEEP .008,l: RETURN
5020 LET w$=w$(17)+w$(1 TO 20)
5030 LET s$=s$(2 TO 21)+s$(1)
5040 LET r$=r$(17)+r$(1 TO 20)
5050 PRINT AT 15,5; INK 6;w$
5055 PRINT AT 15,5; INK 6;s$
5060 PRINT AT 14,5; INK 6;r$
5070 RETURN
9000 FOR n=0 TO 7: READ b: POKE
USR "
9010 DATA 255,129,255,146,41,146
,1,255
9020 RETURN
9500 DATA -2,3,2,3,5,7,8,10,15,1
0,8,7,15,7,5,3,6,9,6,4,3,9,3,2,9
,2,1,0
```

```
GRAFICO:A-
OBJECTIVO :  TECLA-0 DISPARAR
COM TIROS PASSAR
A BARIRA DO MAL
E ARREBENTAR O
MAL.ARABIAN
```

2 REM POR FERNANDO T. D.

```
  1 LET M=0: PAPER 0: BORDER 0:
 INK 9: CLS : INPUT "NIVEL(1 a 5
)";NIVEL: IF NIVEL<1 OR NIVEL>5
THEN RUN
  5 POKE 23658,8: GO SUB 9030
  10 LET B=10
  11 PRINT AT 10,10;"NIVEL-";NIV
EL
  15 LET PER=100
  25 FOR Z=0 TO NIVEL
  27 LET B=B+(INKEY$="P" AND B<3
1)-(INKEY$="O" AND B>0): PRINT A
T 0,B; INK 2;"
  30 LET FT=RND*4+2: PRINT AT 21
,INT (RND*32); INK FT;"
  40 PRINT AT 21,INT (RND*32); I
NK FT;"
  45 NEXT Z
  50 IF ATTR (1,B+1)<>7 THEN PRI
NT AT 10,10;"FIM DO JOGO": FOR Z
=0 TO 20: PAUSE 5: NEXT Z: RUN
  55 PLOT RND*255,0
  60 LET L=USR 3190
  65 LET PER=PER-1: IF PER=0 THE
N PRINT AT 10,0;"MUITO BEM CONSE
GIU A SUA MISSAO": FOR Z=0 TO 20
: PAUSE 10: NEXT Z: GO TO 9000
  70 GO TO 20
9000 CLS : PRINT AT 10,5;"QUER P
ASSAR DE NIVEL": INPUT "1-PARA S
IM E 0-PARA NAO";Z
9005 IF NIVEL=5 AND Z=1 THEN PRI
NT AT 10,5;"NAO PODE PASSAR DE N
IVEL": FOR Z=1 TO 20: PAUSE 5: N
EXT Z: RUN
9006 CLS
9010 IF Z<0 OR Z>1 THEN RUN 9000
9020 IF Z=0 THEN RUN
9025 LET NIVEL=NIVEL+1: GO TO 10
9030 OVER 1: FOR N=USR "A" TO US
R "B": READ A: POKE N,A: NEXT N
9040 DATA 60,60,24,24,255,255,24
,24,0,90,100,90,100,90,100,0
9050 PRINT AT 0,10; FLASH 1; PAP
ER 4;"FLIGHT"
9060 PRINT '"TEOMICRO©FLIGHT©BY
FERNANDO                TEODOSIO"
9070 PRINT '" VOCE E' UM + E TEM
 QUE SE      DESVIAR DOS .
              VOCE TEM UM ESCUDO
 NOS LADOS   QUE DESTROI TUDO O
QUE ESTA AO  LADO,MAS NA FRENTE
NAO TEM POR  ISSO VOCE TEM QUE S
E DESVIAR    DOS .."
9120 PRINT #0;"PRIMA NUMA TECLA
PARA CONTINUAR"
9130 PLOT M,0: DRAW 0,175: LET M
=M+1: IF M=255 THEN LET M=0
9140 IF INKEY$<>"" THEN OVER 0:
LET N=0: CLS : RETURN
9150 GO TO 9130
```

```
GRAFICOS A-+ B-
```

```
PARA GRAVAR E' SO FAZER O
COMANDO DIRECTO:SAVE "FLIGHT" LI
NE 0
    1 REM BY FERNANDO TEODOSIO©
          TEOMICRO SOFTWARE©
          FORMULA1 CONDUTOR©
          SAVE"FICON" LINE 0
          PARA GRAVAR ↑
          GRAFICOS:+-A +-B +-C +
-D        +-E
  10 CLS : GO SUB 9000
  15 LET r=999
  20 BORDER 0: POKE 23693,56: CL
S : INK 2: PLOT 0,0: DRAW 0,175:
 DRAW 255,0: DRAW 0,-175: DRAW -
255,0
  30 PLOT 25,25: DRAW 0,125: DRA
W 50,0: DRAW 0,-50: DRAW 90,0: D
RAW 0,50: DRAW 65,0
  40 PLOT 255,125: DRAW -65,0: D
RAW 0,-50: DRAW -140,0: DRAW 0,5
5
  50 PLOT 100,175: DRAW 0,-50: D
RAW 40,0
  60 PLOT 125,150: DRAW 50,0
  80 PLOT 25,50: DRAW 190,0: DRA
W 0,50: DRAW 15,0: DRAW 0,-75: D
RAW -205,0
  90 FOR a=25 TO 230: PLOT a,25:
 DRAW 0,25: NEXT a
 105 INK 0
 107 PRINT AT 16,16;" TEMPO "
 108 PRINT AT 16,4;" RECORD "
 109 PRINT AT 17,8;R
 150 LET a=20: LET b=15: LET t=0
 160 LET a$="+"
 170 PRINT AT 16,14; PAPER 0; IN
K 2;"●●●●": PAUSE 40: FOR v=13 T
O 6: PRINT BRIGHT 8; PAPER 8;AT
 15,v; OVER 1; INK 4;" ": BEEP
.5,v: NEXT v: BEEP .7,30
 200 PRINT AT a,b;a$
 201 PRINT AT 17,21;t
 202 LET t=t+1
 205 PRINT BRIGHT 1;AT 20,16;"|"
 206 PRINT BRIGHT 1;AT 21,16;"|"
```

21 Ir à sala do poço fazer um buraco na parede com o «The Hole!» (carregando na letra «A»).
22 Apanhar a «Skeleton Key» na sala da aranha e largar o aquário.
23 Ir ao fundo do mar apanhar a «Tin of Spinache» que está no armário.
24 Ir buscar o «Bowl of Stuffing» na sala do quadro.
25 Ir à sala da avestruz e apanhar «The Egg».
26 Ir ao geiser, subi-lo e ir ao ninho e trocar «The Egg» pelo «Bow and Arrows».
27 Matar o índio que prende a Vilma (carregando na letra «A»).
28 Apanhar o «Corkscrew» e a «Bottle».
29 Usar o «Corkscrew» e a «Bottle» no coco do crocodilo e apanhar a «Oil Bottle».
30 Apanhar o «Blunt Axe» e afiá-lo na roda do carro (carregando na letra «A»).
31 Cortar corda a Vilma e ir para a praia.

Mapas dos lados do Cristo-Rei

São de Almada os três amigos que enviaram alguns *pokes* (parece que funcionam) e mapas de *720* e *Out-Run*. O *Luís Rego*, de 14 anos, o *Luís Lino*, de 15 anos e o *Mário Semedo*, também de 15 anos, andaram às voltas com estes jogos e parece terem feito bom trabalho.

YOGI BEAR

```
 5 CLEAR 65535
10 FOR F = 65200 TO 65220
15 READ A : POKE F, A
20 NEXT F
25 PRINT AT 10, 5 ; "COMECE YOGI BEAR"
30 LOAD " " CODE
35 POKE 65072, 176
40 POKE 65073, 254
45 RANDOMIZE USR 58112
50 DATA 33, 0, 0, 34, 18, 137, 34
60 DATA 20, 137, 62, 24, 50, 226
70 DATA 175, 175, 50, 84, 136
80 DATA 195, 0, 132
```

***THUNDERCATS* (VIDAS INFINITAS)**

```
 5 CLEAR 65535
10 PRINT AT 10, 4 ; "COMECE THUNDERCATS"
15 LOAD " " CODE
20 POKE 62051, 201
25 RANDOMIZE USR 62040
30 POKE 32876, 0
35 POKE 32877, 201
45 FOR F = 64000 TO 64013
50 READ A : POKE F, A : NEXT F
55 DATA 49, 0, 0, 205, 86, 5
60 DATA 62, 36, 50, 171, 122
65 DATA 195, 102, 242
70 RANDOMIZE USR 32817
```

Para a primeira versão, na linha 60 mudar 171 para 156.

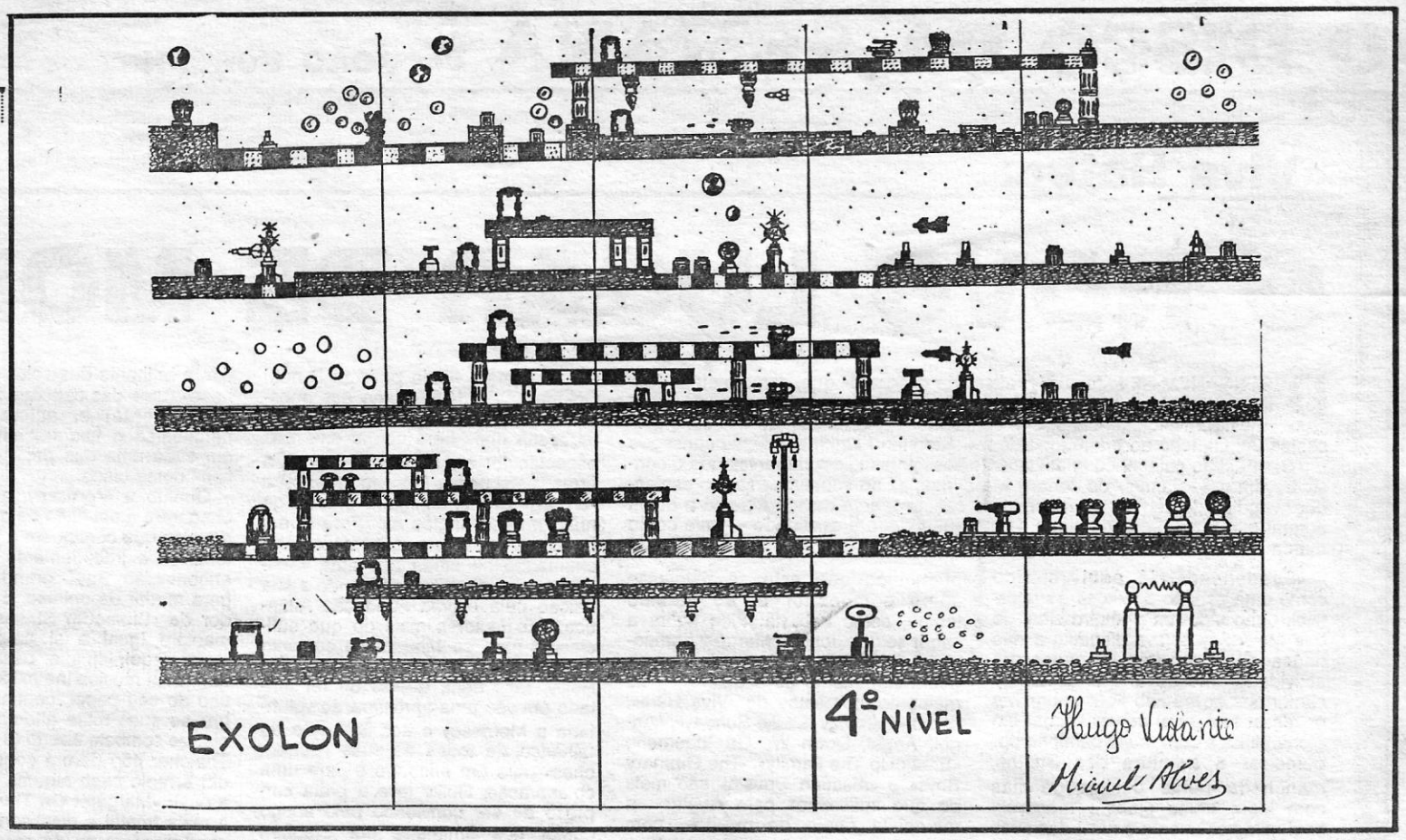
Rampage

Uma destruição total pode ser agora feita com este *poke*.

```
 5 CLEAR 32767
 6 PRINT AT 10, 6 ; "COMECE RAMPAGE"
 7 LOAD " " CODE 65088
 8 POKE 65108, 194
 9 POKE 65092, 21
10 LET T = 0 : LET W = 1
15 FOR F = 65384 TO 65409
20 READ A : POKE F,A
25 LET T = T + W * a : LET W = W + 1
30 NEXT F
35 IF T <> 48648 THEN PRINT "ERRO NA DATA" : STOP
40 RANDOMIZE USR 65399
50 DATA 33, 0, 0, 34, 116, 221
55 DATA 34, 118, 221, 34, 120
60 DATA 221, 195, 0, 222, 205
65 DATA 64, 254, 62, 100, 50
70 DATA 81, 255, 195, 44, 255
```

No quarto em *Exolon*

Novas de Leiria, da Rua da Esperança 30 — Leiria Gare (código postal 2400), que é o local onde o *Hugo Filipe Violante* e o *Miguel Alves* se juntam, para descobrirem os segredos do computador. E por isso mesmo aqui temos um mapa de *Exolon* (o quarto nível) e umas perguntas que talvez alguém saiba responder. Ora vejam lá se não é verdade.



— *720 DEGREES*. Depois de termos ido a todos os parque e às respectivas lojas, ao tentarmos entrar novamente em qualquer parque, aparece-nos escrito no «écran» «no ticket». Gostaríamos de saber se existe segundo nível e, se existe, como é que se procede para lá chegar.

— *POPEYE*. Gostaríamos de saber como proceder para ir para o quadro das bruxas.

Para além destes dois pedidos de informação o Hugo e o Miguel enviaram uma dica para o *Penetrator:*

— Para se obterem vidas infinitas e se poder chegar directamente ao nível pretendido, basta escolher a versão «training».

```
 207 PRINT BRIGHT 1;AT 19,16;"!"
; OVER 1;AT 21,16;" "
 210 IF INKEY$="o" OR INKEY$="O"
 THEN LET b=b-1: PRINT AT a,b+1;
" ": LET a$="#"
 220 IF INKEY$="p" OR INKEY$="P"
 THEN LET b=b+1: PRINT AT a,b-1;
" ": LET a$="#"
 230 IF INKEY$="a" OR INKEY$="A"
 THEN LET a=a+1: PRINT AT a-1,b;
" ": LET a$="#"
 240 IF INKEY$="q" OR INKEY$="Q"
 THEN LET a=a-1: PRINT AT a+1,b;
" ": LET a$="#"
 250 IF a>21 THEN LET a=21
 260 IF a<0 THEN LET a=0
 270 IF b>31 THEN LET b=31
 280 IF b<0 THEN LET b=0
 300 IF ATTR (a,b)=56 THEN FOR c
=32 TO 127: OUT 254,c: PRINT OVE
R 1;AT a,b;CHR$ c: NEXT c: BORDE
R 0: BRIGHT 0: BEEP 1/2,-10: PAU
SE 50: GO TO 2010
 310 IF ATTR (a,b)=120 THEN IF t
>140 THEN FOR j=1 TO 10: FOR k=0
 TO 7: BEEP 1/100,k: PRINT INK k
;AT 20,5;"META!!!!": BEEP 1/200,
j: NEXT k: NEXT j: FOR N=1 TO 10
0: NEXT N: GO TO 2000
 400 BEEP 0.002,10: BEEP 0.002,1
5
 500 GO TO 200
2000 IF t<r THEN LET r=t
2010 RUN
9000 RESTORE : FOR v=USR "a" TO
USR "e"+7: READ vv: POKE v,vv: N
EXT v
9010 DATA 90,126,90,24,153,255,1
53,60,112,39,162,255,255,162,39,
112,60,153,255,153,24,90,126,90,
14,228,69,255,255,69,228,14
9020 DATA 0,60,126,126,126,126,6
0,0
9030 PRINT TAB 5; FLASH 1;"FORMU
LA1 CONDUTOR"
9040 PRINT AT 2,0;"VOCE E' UM CO
NDUTOR DE FORMULA  UM E O OBJECT
IVO E' GANHAR UMA  POLE POSITION
(PODE-SE FAZER UM  TRUQUE MAS NA
O O REFIRO PORQUE  O JOGO PERDE
A GRACA)           NOTA: QUEM  QU
ISER MELHORA - LO  PODE POR UMAS
 ARVORES UNS  OB-  JECTOS PISTA
COM CURVAS (DAQUI  A UNS NUMEROS
  EU TENTO  FAZER  ESSA VERSAO)
. QUEM JA' TIVER  MUITAS BASES
PODE TENTAR APRO-  VEITAR ESTA I
DEIA E MANDAR PA-  RA A INGLATER
RA . EU TENHO  UM  QUASE PREPARA
DO MAS SE COMER -  CIALIZAR E' N
A E&J SOFTWARE OU  OUTRAS NO GEN
ERO ( O NOME E' O  ATOMICA/GAMES
)."
```

```
9050 PRINT "TECLAS: AS MAIS COMUN
S          ""O"" ""P"" ""Q"" ""
A"""
9060 PRINT "#-O #-P #-A #-O"
9070 PRINT #0;"PRIMA NUMA TECLA
PARA CONTINUAR": PAUSE 0
9080 RETURN
```

```
 REM BY: FERNANDO TEODOSIO
  1 PAPER 0: BORDER 0: INK 9: C
LS : GO SUB 9000
  2 CLS : INPUT "NIVEL(10 a 40)
";FER
  3 IF FER<10 OR FER>40 THEN GO
TO 2
  4 LET L=3: LET K=0: PRINT AT
L,K; INK 7;"#": FOR N=0 TO 10: P
RINT AT INT (RND*19)+3,INT (RND*
31); INK 9;"#": NEXT N
  5 FOR N=0 TO FER: LET SIL=INT
 (RND*19)+3: LET TEO=(RND*31)
  6 IF ATTR (SIL,TEO)=7 THEN CL
S : GO TO 4
  7 PRINT AT INT SIL,TEO; FLASH
 1; INK 2;"#": NEXT N
  10 LET FJST=11
  15 FOR n=1 TO 30: PRINT AT 3,0
; INK 6;"#": BEEP .004,5: PRINT
AT 3,0; INK 6;"#": NEXT n: PRINT
 AT 3,0;"
  20 BEEP .0001,69: BEEP .0004,6
9
  30 LET L=L-(INKEY$="7" AND L>2
)+(INKEY$="6" AND L<21)
  35 LET K=K-(INKEY$="5" AND K>0
)+(INKEY$="8" AND K<31)
  40 IF ATTR (L,K)=130 THEN PRIN
T AT 10,10;"CRASH": FOR N=0 TO 2
0: PAUSE 5: NEXT N: RUN
  50 IF ATTR (L,K)=7 THEN FOR N=
0 TO 13: BEEP .003,N+40: NEXT N:
 LET FJST=FJST-1: IF FJST=0 THEN
 RUN
  60 PRINT AT L,K;"#": BEEP .002
,40: PRINT AT L,K;"#": BEEP .002
,40: PRINT AT L,K;" "
 200 GO TO 20
 210 IF ATTR (L-1,K)=7 THEN LET
FJST=FJST-1: IF FJST=0 THEN RUN
 215 IF ATTR (L-1,K)=130 THEN PR
INT AT 10,10;"CRASH!": FOR N=0 T
O 20: PAUSE 5: NEXT Z
9000 FOR n=USR "a" TO USR "d"+7:
 READ a: POKE n,a: NEXT n
9010 DATA 0,62,127,127,127,127,1
27,62,16,56,16,56,0,56,124,56,28
,28,107,28,28,20,20,54,28,28,8,6
2,93,20,20,54
9020 PRINT "VOCE E' UM HOMEM QUE
 TEM QUE  APANHAR UNS BONUS  E
 EVITAR  AS PEDRAS."''"TEOMI
CRO© SOFTWARE APRESENTA:"' FLASH
 1;"NO CRASH"'' FLASH 1;"BY FER
NANDO JOSE' SILVA TEODOSIO"
9030 INK 2: FOR N=10 TO 255: PLO
T N,0: DRAW 0,90: OUT 254,16: OU
T 254,70: NEXT N
9040 OVER 1: PRINT AT 15,10;"TEO
MICRO©": OVER 1: FOR N=0 TO 245:
 PLOT N,0: DRAW 0,90: PLOT N+10,
0: DRAW 0,90: OUT 254,16: OUT 25
4,70: NEXT N
9050 PLOT 10,10: DRAW 0,70: DRAW
 10,0: DRAW 0,-40: DRAW -10,0: P
LOT 25,10: DRAW 0,70: DRAW 10,0:
 DRAW 0,-40: DRAW -10,0: DRAW 10
,-30: PLOT 40,10: DRAW 10,0: PLO
T 40,10: DRAW 0,70: PLOT 40,40:
DRAW 10,0: PLOT 40,80: DRAW 10,0
9060 PLOT 55,10: DRAW 10,0: DRAW
 0,40: DRAW -10,0: DRAW 0,30: DR
AW 10,0: PLOT 70,10: DRAW 10,0:
DRAW 0,40: DRAW -10,0: DRAW 0,30
: DRAW 10,0
9070 PLOT 167,10: DRAW 0,70: PLO
T 167,40: DRAW 10,40: PLOT 167,4
0: DRAW 10,-30: PLOT 182,10: DRA
W 10,0: PLOT 182,10: DRAW 0,70:
PLOT 182,40: DRAW 10,0: PLOT 182
,80: DRAW 10,0: PLOT 198,10: DRA
W 10,70: PLOT 198,80: DRAW 7,-15
9080 FOR N=245 TO 255: PLOT N,0:
 DRAW 0,90: FOR N=0 TO 245: PLOT
 N,0: DRAW 0,90: PLOT N+10,0: DR
AW 0,90: OUT 254,16: OUT 254,70
9090 IF INKEY$<>"" THEN OVER 0:
RETURN
9100 NEXT N: GO TO 9080
```

```
GRAFICOS: #-A $-B %-C &-D
```

```
PARA GRAVAR USE  :
SAVE "NO CRASH" LINE 0
```

```
  1 REM BY FERNANDO TEODOSIO
            TEOMICRO SOFTWARE©
            APRESENTA
            TOTOBOLA
  2 DIM A(13): DIM C$(13): DIM
A$(13,10): DIM B$(13,10)
  3 FOR N=1 TO 13: PRINT AT 21,
0;"JOGO N.-";N: INPUT "PRIMEIRA
EQUIPA";A$(N): INPUT "SEGUNDA EQ
UIPA";B$(N): PRINT AT N,0;A$(N);
"-";B$(N)
  4 LET A(N)=INT (RND*3)+1
  5 IF A(N)=1 THEN LET C$(N)="1
"
  6 IF A(N)=2 THEN LET C$(N)="X
"
  7 IF A(N)=3 THEN LET C$(N)="2
"
  8 PRINT AT N,31;C$(N)
  9 NEXT N
```

O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOBERN

«Viva Hate»

O NOVO LUGAR DE MORRISSEY

DESENGANEM-SE todos os «profetas da desgraça» que, como o autor destas linhas, viram na separação dos Smiths o «princípio do fim» da «pop-music» inteligente, sensível e contagiante pela tonalidade das suas propostas. Afinal, logo ao primeiro «ataque», Stephen Patrick Morrissey consegue um desmentido categórico relativamente aos «presságios» daqueles que o consideravam um «siamês» de Johnny Marr, incapaz de sobreviver sem o esplendor melódico do seu antigo parceiro de canções, sem dúvida alguma a dupla autoral que mais profundamente — em quantidade e qualidade — vale como marca da década de 80.

«Suedehead», já aqui referido como uma canção apetitosa e irresistível, tinha sido um primeiro sinal de que Morrissey estava disposto a não brincar neste seu (rápido) regresso à actividade, mostrava que o antigo cantor dos novos Fab Four sobrevivia à «ressaca» natural de ver acabar em glória plena e com muito caminho por percorrer a aventura dos Smiths, manchada pelas desinteligências com Marr, muito embora mantivessem milagrosamente o nível das suas criações (e basta ouvir «Girlfriend In a Coma», «Stop Me If You Think You've Heard This One Before», «A Rush and A Push and the Land Is Ours», «Un Happy Birthday», «Death Of A Disco Dancer» para perceber que o último LP dos Smiths não foi de todo uma despedida apressada e «remendada»).

Morrissey mostrava, aliás, uma sagacidade superior ao aceitar a proposta de Stephen Street, co-produtor de alguns dos trabalhos dos Smiths, permitindo que este se revelasse como compositor e, ao mesmo tempo, como baixista. Fica agora a saber-se que Johnny Marr está ameaçado de ter sido substituído por alguém claramente ao seu nível — os melhores momentos de «Viva Hate», como «Everyday Is Like Sunday», «Angel, Angel, Down We Go Together», «Break Up The Family», «The Ordinary Boys» e «Alsatian Cousin» são mais do que suficientes para revelar um melodista cheio de méritos, com enorme vantagem de ser variado e de, no papel «posterior» de encarregado da produção, saber trabalhar cada um dos «esqueletos sonoros» da forma mais adequada para deixar sobressair aquilo que é fundamental e decisivo em cada passagem: a voz e as entoações pouco lineares de Stephen Patrick Morrissey e a guitarra de Vini Reilly, um dos «temperos» que garante a este álbum um estatuto invulgar.

Reilly é, como se sabe, o mentor e principal executante — o único fixo, além do mais — do projecto Durutti Column, sem dúvida uma das apostas das «indies» britânicas que os portugueses mais bem conhecem: três espectáculos em Portugal e, agora, a firme perspectiva de um quarto, a «proeza» de sendo figura grande do meio musical inglês ter gravado em Paço d'Arcos um álbum inteiro, chamando-lhe ainda por cima «Amigos em Portugal» e autorizando a sua edição pela extinta Fundação Atlântica, são factores mais do que suficientes para se falar neste contacto privilegiado dos portugueses com Reilly. Pois bem, depois de ter tentado em vão uma aproximação voluntária a Morrissey e aos Smiths e do falhanço de todas as suas «démarches» para um encontro e para uma colaboração, Reilly teve a grata surpresa de ser convidado pelo antigo cantor dos Smiths e por Stephen Street para prestar o seu contributo a esta nova arrancada do poeta pop «herdeiro de Oscar Wilde».

O mínimo que pode dizer-se é que, com a sua contribuição, aquilo que seriam canções interessantes mas quase triviais ganham uma densidade e uma intenção completamente diferentes — veja-se o seu trabalho em «Alsatian Cousin», ouça-se a forma como ele manipula a sua guitarra planante em «Bengali In Platforms», sinta-se ainda o lirismo contido e brilhante dos solos de «Suedehead» (uma das canções do ano, inevitavelmente) e, acima de tudo, perceba-se o seu trabalho de base em cada uma das passagens «imortais» deste disco.

Quanto a Morrissey, aqueles que chegaram a acusá-lo de desafinado e aqueles que continuam a julgá-lo pretensioso e irritantemente elitista não encontrarão aqui grandes motivos para mudar de opinião. É que o criador de «Bigmouth Strikes Again» se mantém igual a si próprio, exagerando aqui, quase desaparecendo quando a música lhe exige uma redução do seu papel, continuando sempre as suas rotas alternadas de ironia, de combate aberto (e a pobre Sr.ª Thatcher não deverá conseguir evitar um arrepio caso alguma vez chegue a ouvir «Margaret On The Guillotine», a mais frontal e displicente das suas condenações) ou de entrega, de declaração (a pequeníssima canção, de minuto e meio, que é «Angel, Angel, Down We Go Together» vem provar que a «quantidade» nada tem a ver com o resultado final), jogando sempre tudo em cada momento e logrando logo ao primeiro álbum desvanecer a nostalgia possível por um grupo que, se calhar, tinha mesmo de ficar pelo caminho, abrindo a via para duas abordagens tão distintas como parecem ser agora as de Morrissey e Marr.

Um empenha-se em construir o seu lugar a partir das cinzas deixadas pelos Smiths, jogando aqui e ali com a «coquetterie» própria dos eleitos — nomeadamente quando força a EMI a reactivar a etiqueta His Master's Voice que há mais de vinte anos não publicava um disco «pop». Quanto a Marr, o princípio básico do seu trabalho parece ser neste momento o puro gozo, a multiplicidade de contactos como forma de enriquecer o seu «espólio», a sua agenda de telefones e, mais do que provavelmente, a sua conta bancária. Aliás, quem esperar para breve uma resposta de Marr ao seu antigo «irmão de sangue» pode adiar essa expectativa — segundo a programação da respectiva editora, Morrissey ainda deverá voltar ao disco antes de Johnny Marr se estrear a solo e isso acontecerá, respectivamente, em Fevereiro e Março do próximo ano...

Até lá, «Viva Hate» é o disco a reter, uma das obras que de forma sistemática, vai ajudar a manter uma boa relação com a «pop-music» nos próximos tempos. Morrissey já descobriu o seu novo lugar — e não era fácil, com tudo o que de belo e marcante ficou para trás...

★ ★ ★ ★ **MORRISSEY, «Viva Hate» (LP, His Master's Voice, 1988) Edição EMI-VC.**

...E os outros

★ ★ ★ **THE STRANGLERS, «All Live and All Of The Night» (LP, Epic, 1988). Importação CBS**

Depois de «Live X Cert», publicado em 1979, ainda antes de fechar a década do «punk», os Stranglers decidiram esperar quase 10 anos antes de se abalançarem a gravar outra vez ao vivo. Acima de tudo, parece-me que o fizeram em consciência perfeita: o primeiro «live» era um documento, uma chancela de um grupo que impusera ao «punk» as teclas e a técnica de Dave Greenfield, fugindo aos habituais esquadrões de guerrilha urbana guitarras-baixo-e-muitos-gritos. Não fazia sentido estar a dotar cada uma das fases do quartento com um «live» específico — daí a escolha da espera, da drástica acumulação de reportório, da invejável colecção de «hits» e de «matéria de culto».

«All Live and All Of The Night», apesar da incompreensível escolha do «single» complementar e ainda por cima registado em estúdio — um clássico dos Kinks, «All Day and All Of the Night» — é um disco exemplar do que pode ser o amadurecimento e o não «amolecimento» de um grupo que, ainda por cima, mantém incólume o dom de escrever canções. Poderia pensar-se num simples desfile dos hinos que a banda soube reunir como património mas nada disso se passa: os Stranglers parecem querer simbolizar com «No More Heroes» (que abre vigorosa e rigorosamente o disco), com «Golden Brown» (uma superversão substancialmente mais rápida do que a de «La Folie») e com «Always The Sun» (o último «hit») as suas três fases de criação. Daí em diante, é de descoberta que se trata — além de se constatar mais uma vez a influência sonora que Greenfield exerce sobre os seus companheiros de projecto, é possível voltar a classificar Jean-Jacques Burnel como baixista de eleição e Cornwell como um cantor sempre à altura dos acontecimentos. Mais: os Stranglers ensaiam e com grande sucesso a presença de um naipe de metais, o «tempero» que torna este disco muito grande nalgumas das suas passagens.

Quanto às canções, depois deste disco, é imperdoável não ter uma segunda leitura de «European Female», de «London Lady» ou «North Winds», temas que na origem nem eram especialmente entusiasmantes — ou melhor, não tinham à partida uma força de argumentos que permitisse notabilizá-los. Agora, com este «All Live», reacende-se a vontade de ver os Stranglers em palco, mesmo sabendo que seria a terceira vez que eles estariam em concerto em Portugal. Há aqui uma força e uma noção de conjunto que claramente não vimos nem em 1979 (Cascais) nem em 1982 (Vilar de Mouros). Agora é que era...

Com «All Live and All of the Night» reacende-se a vontade de ver os Stranglers em palco

★ ★ ★ **VÁRIOS, «Just A Mish Mash» (LP, In Tape, colectânea de 1987). Importação Transmédia**

Colectânea de editora, mostra de um catálogo que já não poderá ser reconstituído exactamente assim — os Heart Throbs e os Gay Bikers On Acid já partiram para outras paragens, os Creepers até já acabaram... Seja como for, para o comprador médio português, são provavelmente catorze primeiros contactos com grupos que estão nas fileiras independentes britânicas e que, de uma forma ou de outra, constituem propostas de consumo claramente alternativas àquilo que aí chega em doses industriais.

Permito-me apenas salientar algumas das presenças nesta colectânea cujo humor começa na capa (com um desfile de misses em cenário industrial): os cerradíssimos *Janitores,* guitarras em riste para uma canção com história; os *Waterfoot Dandy,* mais uns que legitimam e avivam a memória do «disco» e, agora sim, a sua capacidade para se mostrar interessante, desde que devidamente tratado; os *Heart Throbs*, já aqui referidos tal e qual como os *Zor Gabor*, os *Creepers* (que pena...); os excelentes *Whipcrackaway*, donos e uma das canções com mais «punch» de toda a selecção; os *Rote Kapelle* com o seu primeiro «single», embrionário de um grupo interessantíssimo; finalmente, *Frank Sidebotto,* um dos mais sarcásticos cantores do cenário «indie» com uma fabulosa «charge» a «Mull Of Kyntire», de Paul McCartney.

Em resumo, uma viagem que pode vir a fornecer pistas muito sérias sobre novos nomes e sobre outras propostas da velha Albion. Claro que é preciso ter espírito de descoberta e contrariar a máxima que garante que as pessoas só gostam do que já conhecem...

★ ★ **SÓ, «Horsesshoe In The Glove» (LP, Parlophone, 1987). Edição EMI-VC**

Oito canções de Mark Long e Marcus Bell, precisamente as duas almas que constituem os So e que não conseguem ao longo de todo o álbum encontrar uma alternativa preferencial ao *single* que os deu a conhecer entre nós, «Are You Sure». Não pode dizer-se que o «pop» dos So não seja ecorreito, bem tocado e bem produzido (sobretudo quando vai parar às mãos de Julian Mendelsohn, um dos super-craques das misturas). Falta-lhe apenas a dimensão para ultrapassar o produto razoável e consciente para ganhar a força de um «pop» que se *sinta*. E isso só acontece em passagens muito determinadas do LP — como, por exemplo, o tema-título, indiscutivelmente a melhor canção neste primeiro «cartão de visita» que por cá recebemos deste duo.

Simpático, até por ser claro apoiante da Amnistia Internacional. Infelizmente, de boas causas e de boas intenções...

★ ★ **ORCHESTRAL MANOUVRES IN THE DARK, «Dreaming» («Single», Virgi, 1988). Edição Edison**

Paul Humphreys e Andy McCluskey até sabem que este é o formato que mais lhes convém — o do *single* que se ouve com prazer até à exaustão e que, depois, não serve como prova nos julgamentos «a posteriori», necessariamente mais rigorosos e menos apaixonados. Tem sido sempre assim com os OMD — dos «singles», haverá muita e boa gente que se lembre: «Electricity», «Enola Gay», «Souvenir» (talvez o melhor de todos), «Jean Of Arc», «If You Leave», Forever Live and Die». Este «Dreaming» não foge à regra da canção bonitinha, instrumentada q. b., funcional e «orelhuda». Salvo erro, é exactamente isso que se pede a um *single* num mercado tão competitivo como o do revigorado «pop» britânico...

Pena é que, a seguir a isto, tenha que seguir-se um álbum. É que aí Humphreys, McCluskey & C.ª costumam perder a gracinha toda a fazer peças chatas e compridas, sem fundamento nem interesse mesmo para os coleccionadores.

★ ★ ★ **DAVID LEE ROTH, «Skyscraper» (LP, Warner Bros., 1988). Edição EMI-VC**

Vamos lá a ver se nos entendemos: a maioria do «rock» norte-americano desta área é um produto absolutamente desinteressante, doente, em fase duradoura de beco sem saída. David Lee Roth é, de momento, a única figura minimamente interessante de todo este panorama de fósseis decibélicos e estereotipados — ele usa primorosamente a voz e a guitarra para escapar à rotina e aproveita superiormente o génio do seu compositor e guitarrista de serviço, o óptimo Steve Vai (*ex-co-equipier* de Frank Zappa).

Já «Eat'em and Smile» era um álbum de fúrias e de grande «punch», sobrepondo-se em todos os domínios — excepto no das vendas, «hélàs» ao — álbum «contemporâneo» dos antigos parceiros de Roth, os Van Halen que, sem ele, perderam mais de metado do «charme» e do vigor. «Skyscraper» confirma as melhores impressões acerca de David Lee Roth, decididamente um dos poucos artífices de um terreno que já deu tudo o que tinha a dar, um construtor de canções e um resistente do «tandem» voz-guitarra (a fórmula mais difícil de manter à margem das repetições insuportáveis). É um disco que pode dar-se ao luxo de penetrar em mercados e em «espíritos» habitualmente pouco abertos a avarias deste tipo. Quem conseguir ouvi-lo sem o preconceito de uma «origem pouco abonatória» chegará quase forçosamente à mesma conclusão que Roth e que Neil Young — «rock'n'roll is here to stay»! Duvidam?

★ ★ ★ ★ **JAMES BROWN, AND FRIENDS «Soul Session Live» (LP, Scotti Bros, 1987). Edição Polygram**

Quem assistiu ao malfadado espectáculo de James Brown em Cascais e mais não sabe sobre o rei da «soul-music» dificilmente acreditará que aquele velhote que mal se ouviu (apesar de alguns esforços titânicos) e aquela banda que soava baça e indefinida possam ser os mesmos «figurões» que, ao longo deste disco, alcançam